65 Dezembro 2000 TOMB RAIDER CHRONICLES REVISTA OFICIAL PLAYSTATION

NOTÍCIAS • PREVIEWS • TESTES • ANÁLISES • DEMOS EXCLUSIVAS • A REVISTA MAIS VENDIDA DO PLANETA

N.º 65 Dezembro de 2000 1.200$00

Revista Oficial PlayStation®
Edição portuguesa

TOMB RAIDER CHRONICLES
O ÚLTIMO DISPARO DE LARA NA PS1. SERÁ UMA SAÍDA EM GRANDE?

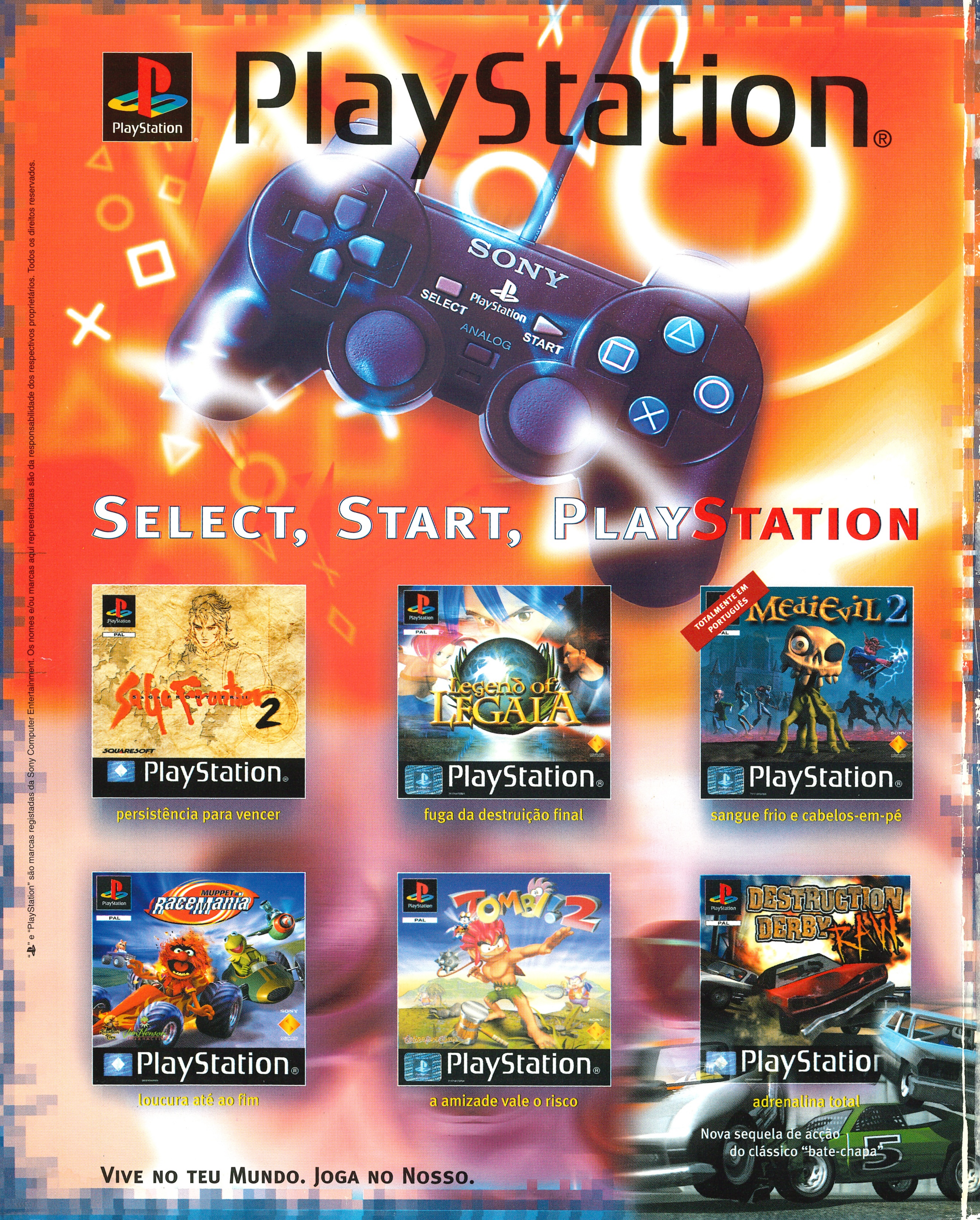
SPYRO
YEAR OF THE DRAGON
A terceira aparição do dragão lilás é a **melhor de sempre**. Descubra porquê.

PLAYSTATION 2
Os factos, o futuro, os testes... Revelamos tudo num **especial de 20 páginas.**

TESTES
TOMB RAIDER CHRONICLES
MEDAL OF HONOUR: UNDERGROUND
THIS IS FOOTBALL 2
SPYRO 3: YEAR OF THE DRAGON
DIGIMON WORLD
MIKE TYSON BOXING
JUNGLE BOOK GROOVE PARTY
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 00/01
MORTAL KOMBAT
E MAIS!

RGB EDITORA

SILENT HILL 2 ■ CRASH BASH ■ ISS 2000 E PRO EVOLUTION 2
UNREAL TOURNAMENT ■ FEAR EFFECT: RETRO HELIX ■ THE MUMMY
RAINBOW SIX ■ THE GRINCH ■ THE MISSION ■ CHICKEN RUN


PlayStation
PlayStation®
SONY
SELECT
PlayStation
ANALOG
START
SELECT, START, PLAYSTATION
persistência para vencer
TOTALMENTE EM PORTUGUÊS
MediEvil 2
fuga da destruição final
sangue frio e cabelos-em-pé
loucura até ao fim
a amizade vale o risco
adrenalina total
Nova sequela de acção
do clássico "bate-chapa"
VIVE NO TEU MUNDO. JOGA NO NOSSO.
"PlayStation" logo e "PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment. Os nomes e/ou marcas aqui representadas são da responsabilidade dos respectivos proprietários. Todos os direitos reservados.

REVISTA OFICIAL PLAYSTATION DEZ 2000
R.G.B. Editora, Lda.
N.º C. - 503 493 112
Depósito Legal: 92 095/95
Director geral: João Lopes

ADMINISTRAÇÃO, REDACÇÃO E PUBLICIDADE
Rua Laura Alves, 3
2745-152 Queluz
Telefones: Geral: 21 434 45 00
Publicidade: 21 434 45 06
Fax: 21 434 45 09
E-mail: playstation@rgb.pt

DIRECTOR DA EDIÇÃO PORTUGUESA
Paulo Oliveira

SECRETARIADO
Priscilla Pereira

REDACÇÃO
Teresa Afonso (Editora)
Sofia Crespo (Revisão)

COLABORADORES
Ana Leitão, Isabel Canhoto, Erica Cunha Alves e Teresa Verde

ARTE
Bruno Nicolau (Coordenação)
Cristiana Nascimento

ASSINATURAS
Susana Ferreira

PUBLICIDADE
Gertrudes Veríssimo
E-mail: publicid@esoterica.pt

PRÉ-IMPRESSÃO
Pancro - Artes Gráficas, Lda.
Praceta Pintor José Felix, 3-B
2720 Reboleira
Telefone: 21 496 86 83

IMPRESSÃO
SOGAPAL Artes Gráficas, Lda.
Portela da Ajuda – 1495 Lisboa
Tel.: 21 425 69 00

DISTRIBUIÇÃO
Electroliber, Lda.
Rua Vasco da Gama, 4
2685 Sacavém
Telefone: 21 940 65 00

Os artigos desta edição reproduzidos da Official PlayStation Magazine, são copyright ou licenciados pela Future Publishing, Ltd., UK 1998. Todos os direitos reservados.

Publicação periódica inscrita no Instituto da Comunicação Social com o número 122161.

Tiragem desta edição: 50 000 exemplares

MEMBRO DA apct

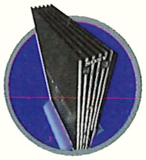
Editorial

O grande dia está próximo. A máquina pela qual tanto esperámos está prestes a chegar às nossas mãos. Já a conhecemos por fora e por dentro e queremos partilhar essa informação com os nossos leitores. Ao longo de 20 páginas, examinamos todos os recantos da consola a que chamamos PlayStation 2 e damos a conhecer tudo o que precisa de saber sobre a máquina que irá revolucionar o entretenimento doméstico. Incluímos uma página com perguntas e respostas essenciais sobre a PS2 (por favor, não nos voltem a perguntar se os jogos da PS1 funcionam na PS2...). Os primeiros Testes de jogos para PS2 começam na página 38, com Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V e outros quatro títulos. Os dois primeiros são, basicamente, velhos clássicos de PlayStation com uma nova roupagem poligonal. Mas é importante não esquecer uma coisa: os jogos de lançamento são apenas a primeira etapa da vida da PS2. Estranhamente, são os jogos PS1 que nos continuam a surpreender. Falamos de Tomb Raider Chronicles e de Spyro: Year Of The Dragon, obviamente. Dois jogos classificados com 10/10 nesta edição e duas boas escolhas para oferecer ou para escolher como prenda no Natal que já está perto. Mas nós voltamos no próximo mês, com uma revista especial de Natal onde não faltarão sugestões para a sua lista de compras.

Bons Jogos!

NÃO PERCA!!!

Tomb Raider Chronicles 060
Lara morreu? Não nos parece. Veja o nosso teste e descubra porquê.



PS2 Revelação 020
Por fora e por dentro, desmembramos a PlayStation 2 – ao longo de 20 páginas.

Crash Bash 050
O adorável Bandicoot está ainda mais louco no jogo mais extravagante do ano.

Medal Of Honour Underground 068
O jogo da segunda guerra mundial está, finalmente, entre nós e vamos pô-lo na linha de fogo.

Tony Hawk's Pro Skater 2 094
Continua a aleijar os joelhos em vez de somar pontos? As nossas dicas vão ajudá-lo.

SAIBA TUDO SOBRE... Vire a página AGORA

SUMÁRIO

DEZ 2000

página 020

PlayStation 2

Tudo o que sempre quis saber sobre esta novidade da Sony.

página 050

Crash Bash

O conhecido marsupial deixa as plataformas para uma série de mini-jogos.

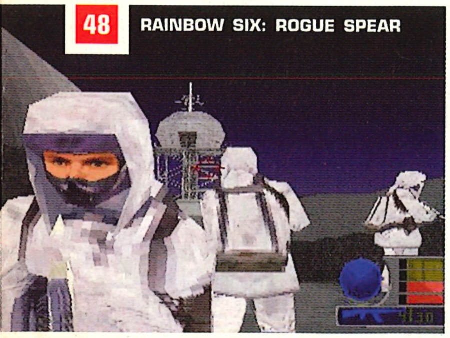
EM PRODUÇÃO

Fear Effect 2 Retro Helix 044
Prepare-se para um flashback com a ressurreição do passado deste thriller futurista..

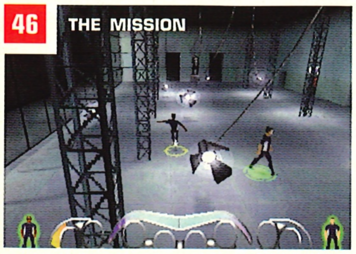
The Mission 046
O jogo do anúncio com Luís Figo e uns robôs Sumurai. Não estamos a mentir.

Rainbow Six: Rogue Spear 048
Sincronize os detonadores para esta sequela do jogo de subterfúgio de Tom Clancy.

44 FEAR EFFECT 2 RETRO HELIX



48 RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR



46 THE MISSION

PREVIEWS

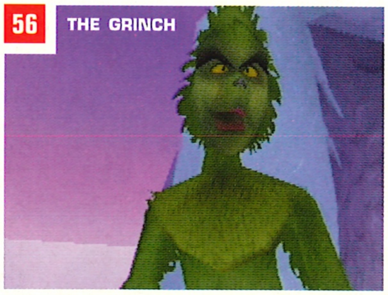
Crash Bash 050
Lutar contra ursos polares é o que o laranja faz para se divertir. É tempo de festa.

The Mummy 052
As múmias vingam-se dos violadores do seu espaço sagrado.

Chicken Run 054
As galinhas têm de construir loucas máquinas, para fugirem dos fabricantes de empadas.

The Grinch 056
Um monstro enorme e verde em busca de vítimas para estragar o Natal.

ISS 058
A Konami volta ao básico com a última incursão a este jogo de estrelas de futebol.

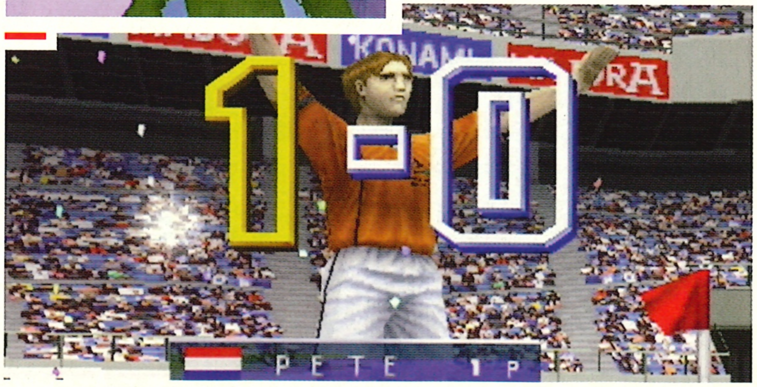


56 THE GRINCH

48 THE MUMMY

50 CRASH BASH

54 CHICKEN RUN

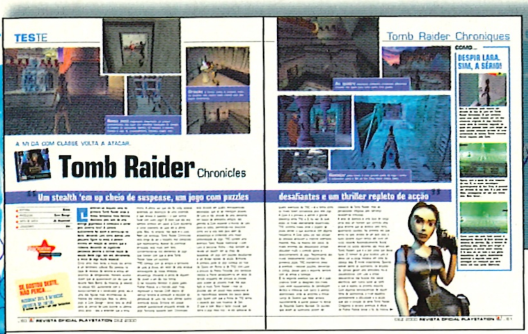


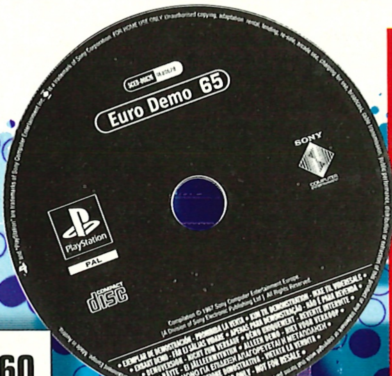
DESTAQUES

PlayStation 2 020
Desvende todos os factos por detrás do maior lançamento de consolas de sempre. Dizemos-lhe o que pode jogar nela, o que lhe pode ligar e como lhe vai deixar um grande sorriso na cara.

"A PS2 está em posição de poder aproveitar a eminente explosão no divertimento doméstico"

20 PLAYSTATION 2


TESTE
Tomb Raider Chronicles
Tomb Raider Chronicles
Um stealth 'em up cheio de suspense, um jogo com puzzles desafiantes e um thriller repleto de acção



página 060

Tomb Raider Chronicles
Nada deita abaixo uma boa rapariga... Nem mesmo quando está morta.

TESTES

Tomb Raider Chronicles 060
Lara está de volta, neste passeio pelo tempo.

This Is Football 2 064
Será que a SCEE consegue marcar o golo ou será que vai sofrê-lo?

Incredible Crisis 066
Veja a coisa mais idiota vinda do Japão desde Bishi-Bashi.

Medal Of Honour: Underground 068
Mostre aos nazis quem é que manda, enquanto luta para libertar a França.

Jungle Book Groove Party 072
Se gosta de ouvir o barulho de passos e de ver pessoas a dançar como lunáticos, veja isto.

Spyro Year Of The Dragon 074
Onde quer que vá, faz um amigo – pois continua a ser o melhor jogo de plataformas.

Mortal Kombat Special Forces 076
Um jogo de luta combinado com uma aventura a 3D.

Toonenstein 078
Gráficos lindos tipo desenhos animados, vozes realistas e bater nos botões. E é tudo!

UEFA Champions League Season 2000/2001 080
Aquele que não é o ISS nem o FIFA, mas é bom.

Digimon World 082
Pikachu é passado, toca a evoluir – estão todos a fazê-lo.

Mike Tyson Boxing 084
Ansioso para que este jogo saísse? Foi tudo em vão.

Aladdin In Nasira's Revenge 086
Será que a rolha do seu génio vai saltar?

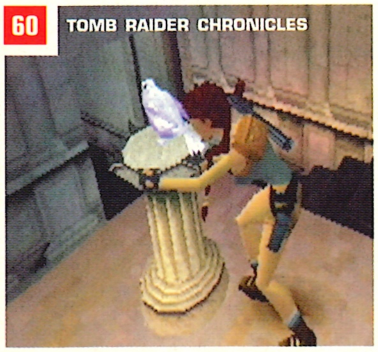
Ray Crisis 086
Morte aos extraterrestres!

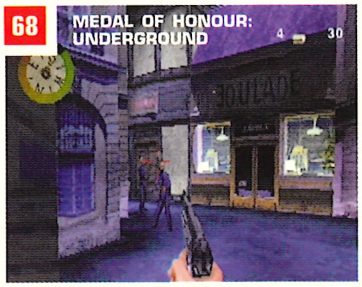
Iron Soldier 3 087
Acção com robôs... ferrugentos.

Magical Drop 088
Puzzle de pedras preciosas que tomam conta das nossas páginas.

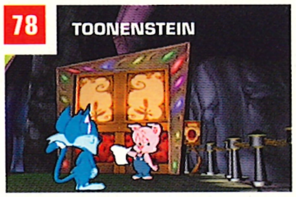
Tigger's Honey Hunt 088
A caça ao mel começou, nesta nova aventura de Pooh e dos seus amigos.

Baixo Preço 089
Os velhos jogos a um novo preço.

60 TOMB RAIDER CHRONICLES


68 MEDAL OF HONOUR: UNDERGROUND


82 DIGIMON WORLD

78 TOONENSTEIN


DIVERSOS

Notícias 006
As últimas novidades do mundo PlayStation, agora com mais notícias, mais divertimento e mais informação...

PlayStation 2 014
Tudo o que precisa de saber sobre a superconsola e os próximos títulos para PS2.

Marco do Correio 016
Um espaço exclusivamente para si, para as suas dúvidas.

Top Secret 092
Para além das habituais dicas, este mês tem todos os truques de Tony Hawk's 2 e as voltas mais rápidas em TOCA WTC podem ser conseguidos graças às nossas dicas.

No CD 109
As demos jogáveis e os vídeos que integram o CD deste mês.

No CD:

SÓ A CAIXA FECHADA DO CD ESTÁ ENTRE O JOGADOR E O MUNDO PLAYSTATION.

CRASH BASH — Jogável
Dois níveis de loucura para múltiplos jogadores.

PRINCE NASEEM BOXING — Jogável
Bata no Prince nestes três rounds.

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON — Jogável
Três etapas do melhor jogo de plataformas para PS.

TOCA WTC — Jogável
Corra até à exaustão.

JUNGLE BOOK — Jogável
Dance com muito ritmo neste simulador de dança.

THIS IS FOOTBALL 2 — Jogável
Uma festa de futebol com muita acção desportiva.

THE WORLD IS NOT ENOUGH — Vídeo
Veja o que o 007 anda a fazer.

MUPPET MONSTER — Vídeo
O sobrinho de Cocas é o protagonista desta aventura.

KOUDELKA — Vídeo
Assuste-se a si mesmo neste horripilante RPG gótico.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX — Vídeo
Uma amostra do que o espera na versão final.

MONSTER RANCHER — Vídeo
Eis alguns monstros para matar a sua curiosidade.

DOWNLOADS DE TRUQUES PARA:
SILENT HILL
KURUSHI
WIPEOUT 3

CONSULTE A PÁGINA 109 AGORA!!!

NOTÍCIAS

"Verdadeiramente assombroso, Z.O.E. deverá tornar os jogos de guerreiros robôs mais populares quando for lançado no próximo ano"

TODAS AS NOVIDADES DO MUNDO PLAYSTATION

ESTE MÊS...

FUTURO DO FUTEBOL

ISS Pro Evolution 2 não deve sair antes do próximo ano – veja só a beleza que está a ficar.

Página 008

INVASÃO DE DESPORTO

A EA lança novas versões de NBA, NHL e NASCAR 2001 e nós temos as imagens.

Página 008

DESPORTOS AQUÁTICOS

A Midas prepara-se para trazer algum do sol da costa Oeste americana com o lançamento de California Watersports.

Página 012

MAIS!

SHEEP DOG 'N WOLF... WWF NO TRIBUNAL... E TODAS AS NOVIDADES DO JAPÃO...

TOKYO GAME SHOW

RUMO AO ORIENTE

A KONAMI FOI COROADA RAINHA DO TOKYO GAME SHOW DESTE ANO.

As multidões ocorreram mais uma vez a esta edição da bianual Tokyo Game Show, com milhares de visitantes a passar pelas portas do Centro de Exposições Makuhari Messe para não perderem pitada das últimas novidades do mundo dos videojogos.

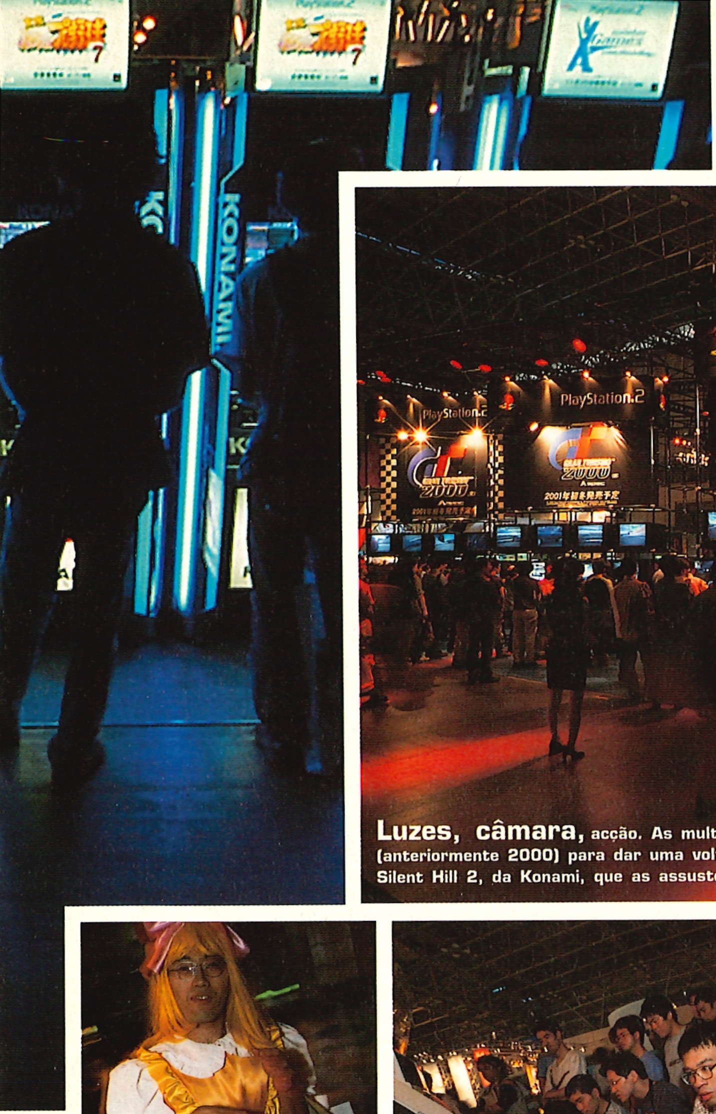
O certame de videojogos com maior audiência do mundo, TGS, é marcado pela presença de todas as grandes editoras de renome, e a edição do Outono de 2000 apresentou tudo o que esperaríamos ver, bem como algumas surpresas...

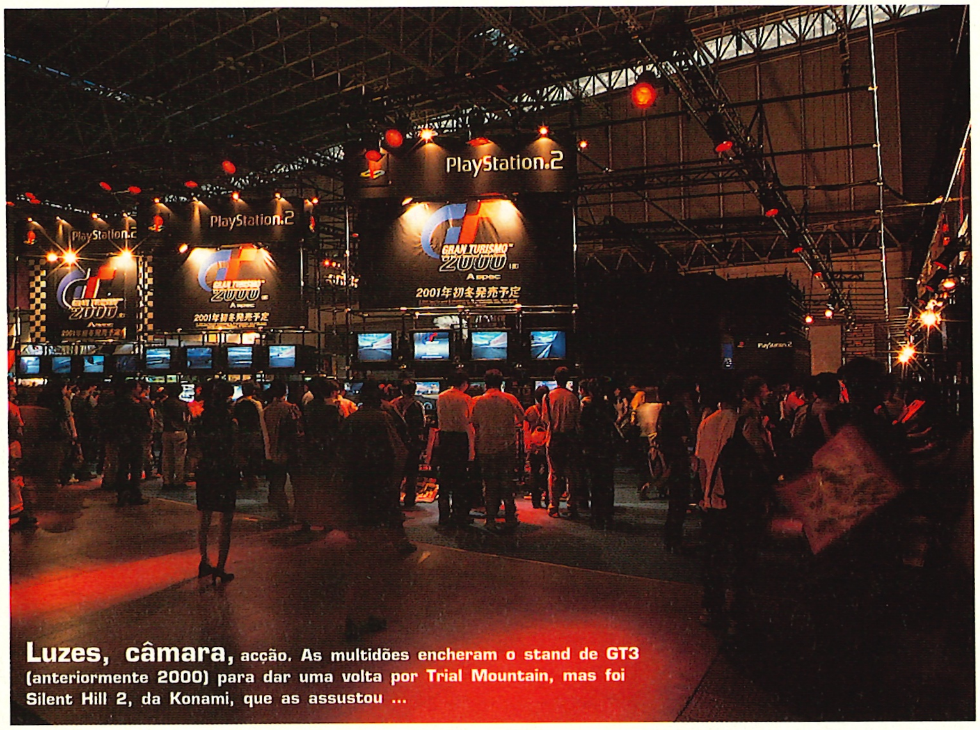
A Konami dominou a exposição com um stand enorme, exibindo 54 jogos PlayStation 1 e 2.

A dominar as atenções na categoria de títulos jogáveis, estava a obra de Hideo Kojima, Z.O.E. Relampejavam sequências de vídeo com robôs a voar por uma paisagem futurística, a luz a brilhar nas armaduras, foguetes a desabar sobre os alvos em frenesim de chamas. "Muito bem renderizado", foi o nosso primeiro pensamento – até que o jogo começou efectivamente e demos por nós a atirar um robô de um lado para o outro do ecrã, que era exactamente igual ao que vimos na sequência de vídeo. Jogo verdadeiramente espantoso, Z.O.E. deverá tornar os jogos de guerreiros robôs mais populares quando for lançado na Europa, no próximo ano.

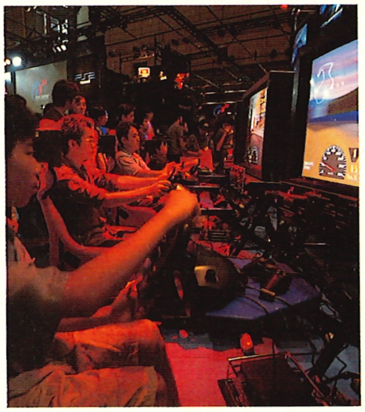
Enquanto as multidões japonesas tinham espasmos de êxtase perante o novo vídeo Metal Gear Solid 2, que já tínhamos visto na feira ECTS de Londres há dois meses (ver edição 64), o contingente europeu procurava algo bastante mais assustador, Silent Hill 2. Numa estreia mundial, a Konami apresentou um pequeno vídeo para a sequela do jogo mais aterrorizante para PlayStation e que parece ainda mais horrível do que o seu antecessor. Espreitando por entre os dedos, vimos um monstro ensanguentado, sem rosto, arrastar um corpo destroçado por uma morgue salpicada de sangue. Que horror!

Com oito pavilhões cheios de títulos, de uma ponta a outra, havia muito para jogar. Windback, o próximo jogo da Koei, surgiu como Metal Gear, o controlador do escavador de Power Shovel De Go, da Taito, destruiu o edifício virtual, a Enix





Luzes, câmara, acção. As multidões encheram o stand de GT3 (anteriormente 2000) para dar uma volta por Trial Mountain, mas foi Silent Hill 2, da Konami, que as assustou ...



exibiu Bust-A-Groove 2001 com o seu periférico cheio de vivacidade. A aventura de viagem no tempo da Konami, Shadow Of Memories, desenvolveu-se como um romance complexo. Num outro lado, estava a ser apresentado todo o tipo de interessantes engenhocas técnicas, as quais deveremos ver na Europa muito em breve. Graças à produtora Sunsoft, vimos a PS2 ligada a uma impressora, ligada a uma câmara digital e mesmo online – através da estação online da empresa. A produtora Enter Brain apresentava Panzer Front, na PS1, através de um periférico muito invulgar. O ecrã estava contido dentro de um par de óculos (da Olympus) que se ligavam directamente à parte posterior da PlayStation, enquanto o som era fornecido por uns auscultadores enormes, não aqueles que se colocam sobre as orelhas, mas apoiados nos ombros.

O Tokyo Game Show não seria o mesmo sem qualquer tipo de loucura japonesa para relatar, e este ano não foi excepção. Alguém está interessado nos simuladores de hámster e peixes dourados da Culture Brain? E isto não foi tudo. Deparámo-nos com um bando de raparigas japonesas curiosamente vestidas como os pequenos ajudantes do Pai Natal, demonstrando Music Maestro da Konami.

Este é o jogo de que ouvimos falar pela primeira vez na Primavera, e que inclui uma baqueta de maestro como periférico. Na altura, achámos que se tratava de uma partida do Dia das Mentiras, mas não. É real e passámos uma agradável hora a dirigir a orquestra ao som de Jingle Bells.

Curiosamente para uma sociedade tão pacífica, o Japão tem um fascínio quase obsessivo por armas de pressão de ar. Arrumadinho no pavilhão do merchandising, fomos descobrir um stand dedicado a armas da série Resident Evil. Réplicas de tamanho natural da espingarda fornecida pelo exército, AK47s, lança-granadas, espingardas M16 e pistolas Colt.

É claro que tentámos a nossa sorte, para grande susto do fotógrafo a quem estávamos a apontar a arma.

Quando o evento chegou ao fim, 136.400 pessoas deixaram a exposição com uma ideia mais clara daquilo que pedirão ao Pai Natal, enquanto, a nós, só nos resta esperar pela exposição da próxima Primavera, altura em que, insinuou um senhor no stand da Konami, já deverá haver um MGS2 jogável. Podem esperar com uma avalanche de multidões nessa altura... ■

> **"Vimos a PS2 ligada a uma impressora, a uma câmara digital e mesmo online"**

ULTRA SECRETO

RE: O FILME
Paul Anderson (Mortal Kombat e Event Horizon) realizará o filme Resident Evil, orçamentado em 40 milhões de dólares, que deverá sair no Outono de 2001. Fortemente baseado na clássica série de jogos, o filme conta a história de um supercomputador militar que sofreu uma avaria e que transforma hordas de cientistas em agitados zombies. Os tiros começam na Europa no próximo mês de Janeiro.

CUCOS EM CORRIDA
A Konami deverá acrescentar mais uma personagem de filme animado à sua lista de jogos de karts para PlayStation. Desta vez, é Woody Woodpecker, da Universal Studio, que carregará a fundo no pedal em Woody Woodpecker Racing. Na esteira de muitos Looney Toons, o pássaro picador de madeira e os seus amigos podem decidir competir em World Championship, Time Trial ou Single Race, para além do obrigatório modo Quest. O jogador poderá correr numa série de veículos, incluindo carros de transporte e 4x4, por 12 locais, que vão desde o braseiro de Death Valley ao fedor de Junkyard.

JOGOS DE BORLA
A empresa de videojogos inglesa, theslammer.com, oferece jogos PlayStation a todos os que aderirem ao seu plano de sócios. A página tem três títulos PS para oferta, a simulação de voo com polícias do futuro, G-Police Weapons Of Justice, o arrasador Apocalypse e Premier Manager '99. É claro que terá de pagar os portes de envio. Visite a página em www.theslammer.com.

"A bola é minha!" **NBA Basketball está à altura do desafio.**

JOGOS DE DESPORTO

EA AO ATAQUE

NHL, NBA E NASCAR 2001 NA.

A EA Sports prepara-se para lançar, na Europa, os episódios desta época dos seus títulos de desportos americanos. NHL 2001 celebra o seu décimo aniversário e junta-se a NASCAR 2001 e NBA Live 2001 nas prateleiras, ainda antes do Natal, todos na expectativa de beneficiar da reputação da cada vez mais popular série FIFA.

Inteligência Artificial melhorada, 20 novas equipas internacionais e 30 equipas NHL são algumas das características oferecidas em NHL 2001. Como a série FIFA, conta com jogos sazonais e modo Career, só que NHL também oferece a possibilidade de se cometer muita violência com um enorme stick de madeira.

Entretanto, NASCAR 2001 inclui um novo motor de jogo com gráficos e física de automóvel melhorados, bem como a hipótese de correr o circuito de Daytona pela primeira vez na série. Crucial no novo jogo é a capacidade de criar a sua própria equipa de três homens e passar de um piloto para outro a qualquer altura, durante as arrasadoras corridas.

Imagens de NBA Live 2001 sugerem que os fãs da série não ficarão seguramente desapontados. Kevin Garnett, da NBA All-Star, forneceu as imagens em captura de movimentos e há novas animações para todos os movimentos de encestamento. O jogo também conterá equipas escondidas, como a clássica Lakers de 72, para além de uma série de desafios de jogabilidade, como ganhar por uma determinada margem de pontos, o que aumenta a posição geral das suas equipas.

NHL 2001 e NBA Live 2001 serão analisados no próximo número e NASCAR 2001 deverá aparecer antes do Natal. ■

SEQUELA DE FUTEBOL

ISS EVOLUIU MAIS UMA VEZ

FOMOS OS PRIMEIROS A JOGAR A VERSÃO JAPONESA DE ISS PRO EVOLUTION 2.

Apesar da chegada iminente de ISS (ver o Preview desta edição), muitos jogadores já estão ansiosamente a cobiçar ISS Pro Evolution 2, da equipa de desenvolvimento da KCET, e nós jogámos o programa japonês que irá suportar o jogo europeu.

Com lançamento previsto para o próximo mês de Março, o jogo terá uma licença FIFPro, que permite à Konami reproduzir nomes de jogadores verdadeiros.

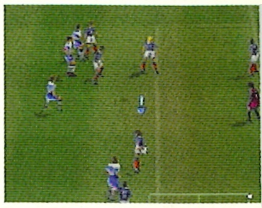
À primeira vista, a versão japonesa é muito semelhante a ISS Pro Evolution (Revista 55 9/10), mas há algumas diferenças essenciais na jogabilidade, nas animações e nos gráficos.

Foram abandonadas as cambalhotas melodramáticas quando os jogadores carregam sobre os adversários, e em seu lugar surge uma súbita queda no chão. Se isto lhe acontecer, há uma possibilidade de sofrer uma lesão. Os cruzamentos também foram muito melhorados – os passes são mais directos e mais eficazes do que as bolas arqueadas, directas do jogo anterior. Também é possível dar um chuto na bola directamente para o ar e fazer uns cabeceamentos de desafiar a gravidade pelo campo.

O jogo está visivelmente mais rápido e o espaço é mais difícil de conquistar, por isso, é preciso planear a sua próxima jogada.

Os guarda-redes podem agora ser castigados, têm melhor animação e são mais atléticos, defendendo remates com uma mão apenas.

À excepção dos cabeceamentos arqueados idiotas, as mudanças são seguramente para melhor – resolvendo assim os problemas de Pro Evolution. Mais notícias no próximo mês. ■



"E é livre!" **A versão japonesa de Pro Evolution 2 tem um aspecto fantástico, mas... e os comentários?**

STEAL 'EM UP

LOBO MÍSSIL

PILHAGEM DE OVELHAS CHEGA À PLAYSTATION.

A Infogrames está a trabalhar num jogo protagonizado por Ralph Wolf, o primo não muito esperto de Wile E. Coyote.

O jogo de puzzles/plataformas provisoriamente intitulado Sheep Dog 'N' Wolf, virá recheado de todas as piadas loucas que já nos habituámos a esperar dos filmes de animação da série Road Runner.

A ideia é que o jogador começa por montar uma série de mecanismos extravagantes e esquemas malucos e depois passar, para modo Playing em que é preciso ver se apanha as ovelhas ou se vai ao ar.

Mesmo que sobreviva, o seu arqui-inimigo Sam The Sheep Dog vai esforçar-se por lhe fazer a vida difícil.

Vai poder colocar um foguetão ACME às costas e sair a voar como um tijolo a jacto, para além de se disfarçar como um rochedo ou um arbusto para se esgueirar para mais próximo da sua presa.

Recheado de situações idiotas da mais alta qualidade, Sheep Dog 'N' Wolf tem saída marcada para o próximo mês de Abril. ■

É lobo! É lobo! **Muito parecido com o primo Wile E., Ralph Wolf dá uma olhadela à sua presa ovina.**

TOPDRIVE FEATURES	PC 230	PC 226 PC TOPDRIVE	PS 435	PS 436	PN 428	FULL THROTTLE	RALLY 2
FORMAT - PLAYSTATION			■	■	■	■	
FORMAT - PC	■	■					
FORMAT - DREANCAST							■
DUAL SHOCK			■	■	■	■	■
MUDANÇA		■			■	■	■
PEDAIS		■			■	■	■
TRAVÃO DE MÃO						■	■
PREÇO	7.990$00	13.650$00	7.990$00	11.990$00	17.990$00	15.990$00	12.990$00

PREVIEWS

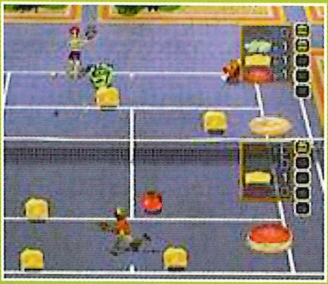
Aventura engraçadinha ao estilo de Zelda. Brilhante.

GOEMAN

KONAMI (PS2)/2001

Antes de Solid Snake ter concentrado todas as atenções, Goeman era a maior estrela da Konami, no Japão.
Agora, o ninja de penteado punk encaminha-se para a PlayStation numa aventura/RPG 3D. O místico, acompanhado pelo seu fiel companheiro de coleira vermelha, explora montanhas perigosas, campos pejados de inimigos e aldeias abandonadas. Tem de saltar de ramo em ramo ou de telhado em telhado, evitando quedas mortais e conversando com macacos amigáveis, entre outros, como parte da sua demanda. Ainda há muito trabalho a fazer neste título, que suscitou reacções contraditórias dos visitantes da exposição de Tóquio.
O motor de jogo 3D terá de ser melhorado, se Goeman quiser recuperar o seu estatuto de estrela. ■

Smash Court 3 promete mais pancadas na bola do que nunca.



SMASH COURT 3

NAMCO (PS1)/NOVEMBRO

Uma atmosfera dos anos 70 caracteriza a primeira aparição da Namco nos campos de Ténis, desde o brilhante Anna Kournikova's Smash Court Tennis. Não vamos propriamente rever os dias de Bjorn Borg e de Illie Nastase. Os criadores de Smash Court 3 asseguram que haverá 24 personagens jogáveis, todas com aquele design engraçadinho que irá adorar ou detestar. A acção tem um motivo televisivo, com um apresentador tipo desenho animado e a possibilidade de brilhar numa série de desafios televisionados. Por outro lado, um modo Mini-Game oferece três variações sobre o jogo de raqueta e bola, incluindo o modo Explosive Bomb, que podia ser encontrado no título da adorável Kournikova. Quatro jogadores podem participar na acção, por isso, quando se fartar de arrasar os alvos e os adversários controlados pela PlayStation, pode sempre desancar os seus amigos só pela diversão. ■

36 ON 136 DE プレイステーション™

EXPRESSO DO ORIENTE

TODAS AS NOVIDADES PLAYSTATION DO JAPÃO, DIRECTAMENTE DE TÓQUIO

WONDER SWAN

PEQUENA MARAVILHA

BANDAI REVELA NOVO PORTÁTIL.

A nova consola portátil da Bandai, Wonder Swan Color, esteve presente em força no Tokyo Game Show. Nada de invulgar nisso, poderá pensar – o Wonder Swan é popular no Japão, e a nova versão está a ser aclamada localmente como um concorrente fatal do Game Boy Advance. O que o torna especial, porém, é a enorme variedade de mecanismos electrónicos que podem ser ligados à máquina, o que sugere – entre outras coisas – que se aproxima da Europa um mundo absurdo de Tamagotchi.

O Wonder Swan Color pode ser ligado a uma PlayStation, PS2, PocketStation, computador portátil, telemóvel e até à nova Wrist Camera, da Casio. Nesta fase, não se sabe ainda como as diferentes máquinas funcionarão em conjunto, mas já vimos imagens a serem carregadas da Wrist Camera para um PocketStation, as quais podem depois ser manipuladas no Wonder Swan.
A porta UBS da máquina também lhe permite ligar-se a muitas outras engenhocas, incluindo máquinas de filmar digitais e a PS2.
No que se refere aos jogos, a Bandai apresentou o primeiro Final Fantasy como título principal para a máquina, seguido de Final Fantasy II e III, bem como de outros jogos de orientação FF, incluindo, possivelmente, Hataraku Chocobo.
Wonder Swan Color também é retrocompatível com jogos Wonder Swan, o que lhe abre um enorme catálogo para escolha. E está de tal maneira feito que, mesmo no Japão, também incluirá alguns dos títulos e periféricos mais estranhos que infestam os becos de Akihabara. A Bec deverá lançar Hamster Everywhere 3, a sequela da popular simulação de criação de hámsters da PlayStation, no Natal. O jogo até permite acasalar os seus hámsters com os dos seus amigos, graças a um cabo de ligação.
O que continua por definir é se o WSC alguma vez será comercializado na Europa, apesar da Bandai dizer que não. Claro, se os europeus endoidecessem pelos RPGs japoneses, isso poderia mudar rapidamente. ■

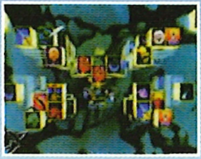
O Wonder Swan Color começa a demonstrar o verdadeiro significado de interconectividade. A ligação IR está a tornar-se uma forma cada vez mais eficiente de transferir informação.

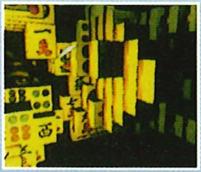
NOVOS LANÇAMENTOS

SHANGAI: THE FOUR ELEMENTS

SUNSOFT (PS2)

Sim! Temos Mahjong na PlayStation 2! Shangai é uma variação do jogo oriental e esta edição, a terceira da série, apresenta peças 3D totalmente rodáveis. Infelizmente, isto torna-as mais difíceis de usar do que na maior parte dos jogos de peças 2D. Shangai gira em torno dos quatro elementos, com fenómenos naturais realistas e múltiplas fontes de luz. Tem vários modos de jogo, incluindo um em que é preciso retirar todas as peças antes que as velas do ecrã se consumam. Mas continua a ser simplesmente Mahjong. ■





Um pouco mais difícil, mas uma promessa para todos os maníacos por Mahjong.

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VI

KOEI (PS2)

Baseado numa história épica chinesa de combate militar, Romance Of The Three Kingdoms VI é um jogo de estratégia que o coloca a percorrer a China feudal. Cao Cao controla as montanhas, Son Ken a linha da costa e Liu Bei adora comandar tudo o resto. Escolha uma das facções e tente obrigar toda a China a vergar-se à sua vontade. Excelente ideia. Uma característica importante do jogo é a inclusão de pequenos cenários que o ajudam a aperfeiçoar as suas competências tácticas para as pôr em acção na batalha épica. ■

Acção, aventura e educação abundam no drama histórico da Koei.

SLAP HAPPY RHYTHM BUSTERS

SCEJ (PS1)

Surgindo como uma mistura de Street Fighter e Beatmania, Slap Happy é profundamente estranho. Ostensivamente um jogo de combate centrado nas personagens, Slap Happy apresenta jogadores de inspiração anime a defrontar-se num ambiente 2,5D. Com quanto mais socos fizerem contacto, tanto mais energia há na barra de ritmo – até que o ecrã explode num jogo de ritmo-acção, ligado a supercombos. O jogador com o ritmo inerente desencadeia o compasso final. ■

Confiar no ritmo traz êxito na batalha com os dançarinos. Vamos a isso!

AKIHABARA DEBAIXO DE OLHO

NINJA X PERCORRE OS BAIRROS DE TÓQUIO E TRAZ AS ÚLTIMAS VERDADES E MENTIRAS...

Aparentemente, "um WonderBorg tem de obedecer às ordens que um ser humano lhe dá". Falamos do mais recente robô brinquedo da Bandai. Com pouco mais de 12 cm (incluindo antenas), o "robô insecto autónomo" vem completo com sensores de toque e infra-vermelhos.

Existem pessoas que querem vestir-se como personagens de jogo, e é por isso que a réplica das vestes de Resident Evil é a última loucura nas boutiques de Tóquio. Quer um colete de couro à maneira de Claire? Agora, pode comprá-lo. Os mais mauzinhos podem comprar sweatshirts da Umbrella Corp para aquelas longas noites de trabalho no laboratório.

24 O'Clock Policeman Shinjuki, da Konami, deverá sair em breve. Para além de uma arma, o título contém uma câmara de forma a que o jogador tem de se esquivar fisicamente aos tiros que lhe são dirigidos...

VIDEOJOGOS CLUBE 2010

PlayStation · Dreamcast · PC CD ROM

CONNOSCO O FUTURO É... HOJE!...

DREAMCAST+JOGO+TECL.	39.990$
24 HORAS DE LE MANS	8.990$
AEROWINGS 2: AIR FORCE	10.990$
ARMY MEN: SARGE'S HEROES	10.990$
BANGAI-O	10.990$
CHICKEN RUN	10.990$
DEAD OR ALIVE	10.990$
DINOSAUR	10.990$
DONALD DUCK-QUACK ATTACK	10.990$
ECCO THE DOLPHIN	10.990$
EUROPEAN SUPER LEAGUE	10.990$
F1 RACING CHAMPIONSHIP	10.990$
F-1 WORLD GRAN PRIX II	10.990$
FERRARI 355 CHALLENGE	10.990$
FUR FIGHTERS	10.990$
GIGA WING	10.990$
GRAN THEF AUTO 2	10.990$
HALF LIFE	10.990$
INCAMING	10.990$
INTERN. TRACK & FIELD	10.990$
JET SET RADIO	10.990$
JM SUPERCROSS 2000	10.990$
MAG FORCE RACING	10.990$
MARVEL VS CAPCOM 2	10.990$
METROPOLIS	10.990$
MORTAL KOMBAT GOLD	10.990$
MTV SPORTS: SKATEB. ANDY MACDO.	10.990$
NIGHTMARE CREATURES 2	10.990$
PLASMA SWORD	10.990$
POWERSTONE 2	10.990$
PSYCHIC FORCE 2012	10.990$
QUAKE III ARENA	10.990
READY 2 RUMB. BOX. ROUND 2	10.990$
RENEGADE RACERS	10.990$
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA	10.990$
RUSH 2049	10.990$
SEGA EXTREME SPORTS	10.990$
SEGA GT	10.990$
SHENMUE	12.990$
SILENTE SCOPE	10.990$
SOUL FIGHTER	10.990$
SOULREAVER	10.990$
SPACE CHANEL 5	10.990$
SPIRIT OF SPEED	10.990$
STAR WARS EPISODE 1-DEMOLITION	10.990$
STAR WARS EPISODE 1-JEDI P. BAT.	10.990$
STREET FIGHTER ALPHA 3	10.990$
STREET FIGHTER ALPHA: DOUB. IMPAC	10.990$
SUPER RUNABOUT	10.990$
SYDNEY 2000	10.990$
THE NOMAD SOUL	10.990$
TIME STALKERS	10.990$
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2	10.990$
TOM CLANCY: RAINBOW SIX	10.990$
TOMB RAIDER CHRONICLES	10.990$
TRICK STYLE	10.990$
UEFA DREAM SOCCER	10.990$
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	10.990$
URBAN CHAOS	10.990$
VIGILANT 8 2ª OFFENSE	10.990$
VIRTUA ATHLETE	10.990$
VIRTUA TENNIS	10.990$
WALT DISNEY: MAGICAL RACING TOUR	10.990$
WWF ROYAL RUMBLE	10.990$
PROMOÇÕES	
BUGGY HEAT	3.990$
FORMULA 1	3.990$
HOUSE OF DEAD 2	5.990$
SEGA RALLY 2	5.990$
SNOW SURFERS	3.990$
SONIC ADVENTURE	5.990$
SOUL CALIBUR	5.990$
TOMB RAIDER LAST REVELATION	5.990$
TOY COMMANDER	3.990$
VIRTUA FIGHTER 3TB	3.990$
VIRTUA STRIKER 2 V2000.1	5.990$
WORLDWIDE SOCCER	3.990$
ACESSÓRIOS DREAMCAST	
SCART CABLE	2.990$
DREAM MEMORY	3.990$
DREAMCAST CONTROL	6.990$
PISTOLA	7.990$
ARCADE STICK	11.990$
DREAMCAST KEYBOARD	6.990$
VOLANTE	15.990$
VIBRATION PACK	5.990$
VISUAL MEMORY	6.990$

PLAYSTATION ONE	24.990$
007 RACING	9.990$
ACE COMBAT 3	9.990$
ALIENS RESURRECTION	7.990$
ALL STAR TENNIS 2000	8.990$
ALUNDRA 2	6.990$
ARMORINES	9.990$
AZURE DREAMS	11.990$
BATMAN OF THE FUTURE	8.990$
BLADE	9.990$
BOMBERMAN FANTASY RACE	9.990$
BOND TWINE	9.990$
BREATH OF FIRE II	10.990$
CHAOS BREAK	6.990$
CHASE THE EXPRESS	8.990$
CHESSMASTER 2	9.990$
CHICKEN RUN	9.990$
CHOCOBO RACING	9.990$
COLIN McRAE RALLY 2	10.990$
COOL BOARDERS 4	8.990$
CRASH TEAM RACING+PORTA CDS	9.990$
DANGER GIRL	9.990$
DAVE MIRRA	9.990$
DESTRUTION DERBY RAW	9.990$
DIE HARD TRILOGY 2	9.990$
DINO CRISIS 2	9.990$
DINOSAUR	10.990$
DONALD	10.990$
DRAGON SEEK	8.990$
DRAGON VALOR	6.490$
DRIVER 2	8.990$
ECW HARDCORE RÉVOLUTION	9.990$
ERGUEIZ	10.990$
EUROPEAN SUPER LEAGUE	8.990$
EVERYBODY'S GOLF 2	6.490$
F-1 CHAMP. SEASON 2000	7.990$
F1 RACING CHAMPIONSHIP	8.990$
F1 WORLD GRAN PRIX 2000	9.990$
FA PREM. LEAGUE MANAGER 2001	7.990$
FEAR EFFECT	10.990$
FIFA 2001	9.990$
FINAL FANTASY IX	TELF.
FLINTSONES-BEDROCK BOWLING	8.990$
FORMULA NIPPON	6.990$
FROGGER 2	6.990$
FRONT MISSION 3	9.990$
GALERIANS	9.990$
GAUNTLET LEGENDS	10.990$
GEKIDO	10.990$
GERRY LOPES SURF RIDERS	7.990$
GHOUL PANIC	8.990$
GRIN SESSION	8.990$
HUGO 3	5.990$
IN COLD BLOOD	9.990$
INCREDIBLE CRISIS	8.990$
INFESTATION	7.990$
INT. SUPER. SOCCER 2000	8.990$
INT. TRACK & FIELD 2	11.990$
JACKIE CHAN'S	6.490$
JEREMY MACGRATH SUPERCROSS 2000	9.990$
JET RAIDER 2	8.990$
JOJO'S BIZARRE ADV.	10.990$
K1 FIGHTING GRAND PRIX	6.990$
KURUSHI FINAL	8.990$
LAND MAKER	6.990$
LEGEND OF LEGAIA	6.490$
M.K. SPECIAL FORCES	6.990$
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND	9.990$
MEDIEVIL 2 (EM PORTUGUÊS)	6.490$
MEGAN MAN LEGENDS	9.990$
MIKE TYSON BOXING	9.990$
MILLE MIGLIA	8.990$
MOHO	9.990$
MOTORACER WORLD TOUR	8.990$
MTV SPORTS PURE RIDE	9.990$
MTV SPORTS: SKAT. F. A McDONALD	6.990$
MUSIC 2000	10.990$
NBA LIVE 2001	9.990$
NHL 2001	7.990$
NIGHTMARE CREATURES 2	8.990$
PACMAN WORLD	9.990$
PARASITE EVE 2	9.990$
PONG	10.990$
POOH-TIGGER'S HONEY HUNT	10.990$
POWER RANGERS SPEED RESCUE	6.990$
RAILROAD TYCOON 2	9.990$
RALLY CROSS 2	8.990$

...PEDE LISTAGENS...
...TEMOS TODOS OS ACESSÓRIOS...
...E MUITOS MAIS JOGOS...

ENVIAMOS À COBRANÇA PARA TODO O CONTINENTE E ILHAS

Faz o teu pedido pelo telefone:

22 536 8556 / 22 510 7273

ou por carta para:

VIDEOJOGOS CLUBE 2010
STOP SHOPPING CENTER
Rua do Heroísmo, 333 • Loja 8 • 4300-259 PORTO

Dentro de 2 dias tens o teu jogo ou consola em casa.

ENVIO GRÁTIS Encomendas de valor inferior a 7.000$ pagam portes

RAMPAGE THROUGH TIME	6.990$
RAY CRISIS	10.990$
RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE	8.990$
RC REVENGE	9.990$
READY 2 RUMBLE BOXING 2	8.990$
RETRO FORCE	9.990$
REVOLT	9.990$
RUNNING WILD	8.990$
SAGA FRONTIER 2	10.990$
SILENT BOMBER	10.990$
SPEC OPS: SPECIAL OPERATIONS	9.990$
SPIDERMAN	9.990$
SPIN JAM	9.990$
SPYRO 3	8.990$
STAR TREK INVASION	9.990$
STAR WARS EPISODE 1-DEMOLITION	9.990$
STREET FIGHTER ALPHA 2 PLUS	10.990$
STREET SCOOTERS	6.990$
SUPERMAN	8.990$
SYDNEY 2000	9.990$
TENCHU 2	9.990$
TERRACON	6.490$
TESTE DRIVE 6	8.990$
THE MISADVENTURES TRON BONNE	9.990$
THIS IS FOOTBALL 2	8.990$
TOM & GERRY	10.990$
TOM CLANCY: RAINBOW SIX	9.990$
TOMB RAIDER CHRONICLES	10.990$
TOMBI 2	6.490$
TONY HAWKS PRO SKATER II	9.990$
TOONENSTEIN	10.990$
TRAP RUNNER	10.990$
VAGRANT STORY	9.990$
VIB RIBBON	4.990$
WALT DISNEY: MAGICAL RAC. TOUR	9.990$
WTC WORLD TOURING CARS	8.990$
WWF SMACKDOW 2 K. YOUR RC.	9.990$
PROMOÇÕES	
A BUGS LIFE	4.990$
BLOODY ROAR 2+C. MEMÓRIA	3.490$
CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING	3.990$
COOL BOARDERS 3	4.990$
CRASHBANDICOOT 3	4.990$
EPISODE 1-PHANTER MANACER	3.990$
FIGHTING FORCE 2	4.990$
FINAL FANTASY VIII	4.990$
GRAN TURISMO 2	4.990$
HUGO 2	3.290$
RUGRATS: SEARCH FOR REPTER	3.990$
SPYRO	4.990$
TENCHU	2.990$
VIVA FOOTBALL+C. MEMÓRIA	3.490$
ACESSÓRIOS PLAYSTATION	
ARCADE STICK	7.990$
CABO LINK	1.990$
COMANDO BASICO	1.990$
DUAL SHOCK BLAZE	3.990$
DUAL SHOCK SONY	5.990$
MEMORY CAR 1 MB	1.990$
MEMORY CAR 2 MB	2.990$
MEMORY CAR 4 MB	3.990$
MULTI-COMANDOS	6.990$
RF UNIT	2.990$
VOLANTE C/PEDAIS E D. SHOCK	8.990$
VOLANTE TURBO RACE WHELL	15.990$
PC CD-ROM	
4X4 EVOLUTION	8.450$
ALICE	8.990$
BALDUR'S GATE 2-SHADOWS AM	8.990$
BIG BROTHER	5.990$
C & C RED ALERT 2	8.990$
CALL TO POWER II	8.990$
CARMAGEDDON 3: TDR 2000	8.990$
CHAMP. MANAGER 00/01	8.990$
CHICKEN RUN FUN PACK	5.990$
COLIN MACRAE RALLY 2.0	9.990$
DARK REIGN 2	8.990$
DEEP FIGHTER	7.990$
DINO CRISES	8.990$
EARTH 2150	8.990$
EUROPEAN SUPER LEAGUE	6.990$
EVOLTA	8.990$
F-1 CHAMP. SEASON 2000	6.990$
FIELD & STREAMS: TROPHY BASS 4	6.990$
FIFA 2001	6.990$
FINAL FANTASY IX	TELF.
GRAN PRIX 3	8.990$
HEAVY METAL F.A.K.K. 2	8.990$
HITMAN	8.990$
HOMEWORLD 2: CATACLYSM	8.990$
IN COLD BLOOD	8.990$
INSANE	8.990$
MUSIC 2000	8.990$
NBA LIVE 2001	6.990$
NHL 2001	6.990$
NO ONE LIVES	8.990$
PLAYMOBIL-ALEX CONSTROI QUINT.	6.990$
PLAYMOBIL-HYPE CAVALE. TEMP.	6.990$
PLAYMOBIL-LAURA SEGR. DIAMAN.	6.990$
PRO RALLY 2001	6.990$
REACH FOR THE STARS	8.990$
RESIDENT EVIL 3	8.990$
ROLLAND GARROS 2000	8.990$
SACRIFICE	8.990$
SHOGUN TOTAL WAR	8.990$
STAR TREK CONQ. ONLINE	6.990$
STAR TREK VOYAGER-ELITE FORCE	8.990$
STAR TREK: KLINGON ACADEM.	8.990$
SYDNEY 2000	8.990$
TEST DRIVE 6	8.990$
TOMB RAIDER CHRONICLES	8.990$
ULTIMA ASCENCION	9.990$
VAMPIRE: THE MASQUERADE	8.990$

PLAYSTATION 2	89.990$
DINOSAUR	13.990$
DRIVING EMOTION TYPE S	11.990$
ESPN. INT. TACK & FIELD	12.990$
ESPN WINTER X-GAMES	12.990$
F-1 CHAMP. SEASON 2000	11.990$
F1 RACING CHAMPIONSHIP	13.990$
FANTAVISION	12.490$
FIFA 2001	11.990$
GRADIUS III & IV	12.990$
INT. SUPERSTAR SOCCER 2000	12.990$
JET ION GP	12.990$
KESSEN	11.990$
NHL 2001	11.990$
ORPHEN	13.990$
RYMAN REVOLUTION	13.990$
READY 2 RUMBIE BOX.-RON. 2	12.990$
RIDGE RACER V	12.490$
SILENT SCOPE	12.990$
SSX SNOWB. SUPERCROSS	11.990$
TEKKEN TAG TOURNAMENT	12.490$
THEME PARK WORLD	11.990$
TIMESPLITTERS	13.990$
X-SQUAD	11.990$
NINTENDO 64	**19.990$**
BATMAN OF THE FUTURE	14.990$
BLUES BROTHERS 2000	12.990$
DESTRUCTION DERBY 64	14.990$
DONKEY KONG C/ EXP. PAK	14.990$
F1 RACING CHAMPIONSHIP	14.990$
HERCULES	12.990$
INT. TRACK & FIELD SUMMER GAMES	14.900$
JM SUPERCROSS 2000	13.900$
NBA JAM 2000	13.900$
NBA LIVE 2000	11.990$
OPERATION: WINBACK	12.990$
PERFECT DARK	13.990$
POKEMON SNAP	12.900$
POKEMON STADIUM	14.900$
POWER RANGERS LIG. SP. RESCUE	13.990$
RE-VOLT	13.900$
RIDGE RACER	13.900$
ROADRASH 64	14.990$
ROCKET: ROBOT ON WHEELS	12.990$
SUPER SMASH BROS.	12.900$
TARZAN	12.990$
TAZ EXPRESS	12.990$
TOM & GERRY	14.990$
TOY STORY 2	12.990$
TUROK 3	13.900$
WWF NO MERCY	13.990$
PROMOÇÕES	
AEROFIGHTERS ASSAULT	6.990$
CHARLIE BLASTS	6.990$
CLAY FIGHTER	4.990$
F1 POLE POSITION	4.990$
NAGANO WINTER OLYMPICS	4.990$
NBA HANG TIME	4.990$
WETRIX	4.990$
ACESSÓRIOS NINTENDO 64	
CABO RF	4.900$
COMANDO	5.900$
EXPANSION PAK	6.900$
MEMORIA	4.900$
GAME BOY COLOR	**16.990$**
ALADDIN	7.990$
ALL STAR TENNIS	6.990$
BATMAN OF THE FUTURE-RET. JOK	7.990$
BLADE	7.990$
CASPER	7.990$
CHAMP. MOTOCR. 2001 F. R. CARMIC	7.990$
CHICKEN RUN	7.990$
DINOSAUR	7.990$
DOGS	7.990$
DONALD	7.990$
DRIVER	7.490$
EUROPEAN SUPER LEAGUE	7.990$
F-1 CHAMP. SEASON 2000	6.990$
F1 RACING CHAMPIONSHIP	7.990$
FLINTSTONES-BURGERTIME IN BEDRO	7.990$
GOLD & GLORY: ROAD TO EL DORADO	7.990$
INTERN. KARATE 2000	7.990$
JM SUPERCROSS 2000	7.490$
JUNGLE BOOK	7.990$
LAND BEFORE TIMEE	7.990$
PAPYRUS	6.990$
PLAYMOBIL-HYPE	7.990$
PLAYMOBIL-LAURA	7.990$
POKEMON AMARELO	6.990$
POKEMON PINBALL	6.990$
POWER RANG. LIG. SP. RESCUE	7.990$
PRO POOL	7.990$
PUCHI CARAT	7.990$
RAYMAN	6.990$
ROAD RASH	6.990$
SPIDERMAN	7.990$
TOCA TOURING CAR CHAMP.	7.990$
TOM & GERRY	7.990$
TOTAL SOCCER MANAGER	7.990$
TUROK 3	7.490$
X-MEN MUTANT ACADEMY	7.990$
X-MEN MUTANT WARS	7.990$
PROMOÇÕES	
CATWOMAN	4.990$
DÉJÁ VU I & II	4.990$
JOUST DEFENDER	4.990$
SPY HUNTER	4.990$
ACESSÓRIOS GAME BOY	
CABO LINK	1.490$
LUPA	1.490$
LAMPADA	1.490$
MASTER PACK (TODOS ACESSÓRIOS)	5.990$

ULTRA SECRETO

O PRIMO AMERICANO DE TOCA
O brilhante TOCA WTC é lançado na América este mês mas não como o conhecemos. Intitulado Jarret & Labonte Stock Car Racing, foi modificado para os jogadores americanos e é agora um festival de colisões em carros acelerados, o que, como é óbvio, se adapta na perfeição ao sanguinário modelo de danos. Cheio de pilotos americanos de quem nunca ouvimos falar e carros e circuitos dos EUA reproduzidos, Stock Car Racing é, nos outros aspectos, muito semelhante ao nosso adorado WTC.

FAÇAM ESSAS MOTOS CORRER
A Acclaim anunciou o lançamento de Freestyle Motocross McGrath Vs Pastrana. A Z-Axis, a produtora de Dave Mirra's Freestyle BMX, é responsável pelo título, o qual apresenta duas das mais populares estrelas do supercross numa combinação de truques e corrida. O jogador poderá competir como Pastrana, o adolescente medalhista de ouro dos X-Games, ou Jeremy McGrath, em locais que incluem Loch Ness e Tombstone. McGrath Vs Pastrana deverá derrapar até às lojas antes do Natal.

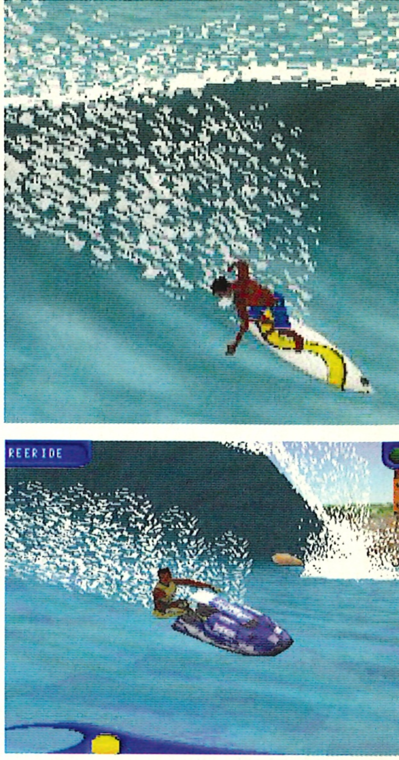
DAMAS PERIGOSAS
A causar uma tempestade este mês, teremos Danger Girl, da THQ. Apresentando uma equipa de belezas bem dotadas, o jogo coloca-o a cuidar de três moças de fortes atributos físicos que foram recrutadas para a terrível empresa Hammer. Uma aventura de acção, a prometer 12 níveis de jogo, em seis "locais exóticos". Vamos ter toneladas de engenhocas, modos múltiplos e adolescentes obcecados fechados nos seus quartos toda a noite.

DESPORTOS AQUÁTICOS

ONDAS AO ATAQUE

MIDAS LANÇA CALIFORNIA GAMES MODERNOS.

A Midas Interactive Entertainment prepara-se para trazer algum do sol da costa oeste americana aos meses de Inverno com o lançamento de California Watersports, prevendo-se que surfe até às lojas em Janeiro.
Desenvolvido na Austrália pela Theyer GFX, o jogo permite ao utilizador participar em competições náuticas numa flotilha completa de embarcações, que vão desde as humildes pranchas boogie até ao poderoso jet ski. Pode escolher entre oito personagens e seis modos de jogo, incluindo Big Air Competitions e Slip-Screen Slaloms. Também há opções de movimentos variáveis, por isso, é possível começar com o mais linear Free Ride e avançar até ao mais complexo Trick Competition. É possível surfar de uma série de praias ensolaradas, que a Theyer GFX procurou criar em detalhe, incluindo areias que se deslocam e padrões realistas de ondas. Aparentemente, também estarão presentes riscos aquáticos, como obstáculos rochosos e golfinhos intrometidos. Com a recente invasão de desportos radicais aquáticos, a Midas espera que estas pequenas novidades, juntamente com música da marca de surf JetPilot, sejam suficientes para que California Watersports se distinga dos demais. ■



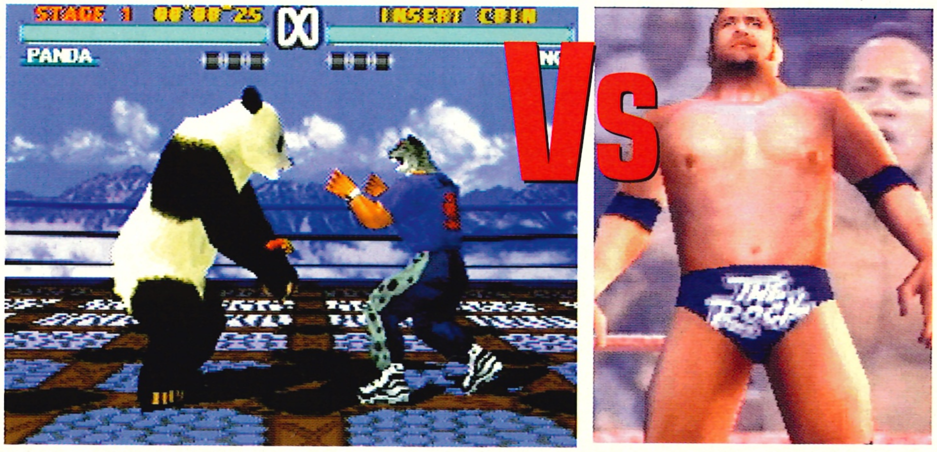
Jet ski nos EUA. A Midas mergulha nas águas dos desportos radicais com California Watersports – mas não magoem os golfinhos.

QUESTÃO DE DIREITOS

WWF VS WWF

BATALHA LEGAL SOBRE DIREITOS DE AUTOR.

Não, não se trata do mais recente título da THQ, mas sim de uma notícia que abalou a comunidade de wrestling no mais fundo do seu corpo coberto de lycra. O World Wildlife Fund, instituído em 1961 para ajudar a proteger todos os aspectos do nosso habitat natural, está a tentar processar a World Wrestling Federation por infracção dos direitos de autor. O caso, que será tratado pelo sistema legal britânico, tem estado activo há vários anos e centra-se na questão de quem possui os direitos legítimos da famosa marca WWF.
O gabinete de imprensa britânico do World Wildlife Fund afirmou ao nosso repórter que, caso seja bem sucedida, esta organização ambientalista não tem planos para capitalizar sobre o nome e marca WWF transformando-a em jogos. A sugestão de que gostaria de considerar a hipótese de um jogo de luta WWF Endangered Species, em que leopardos da neve e rinocerontes brancos se enfrentavam em importantes locais ambientalistas, foi ignorada. O Duque de Edimburgo, presidente da instituição, não se mostrou disponível para tecer comentários sobre quem pensava fosse ganhar o combate entre Panda, de Tekken 3, e The Rock, de WWF Smackdown. O caso continua em tribunal. ■



Quem irá ao chão primeiro? Nós apostamos no Panda.

PASSATEMPOS

PARASITE EVE II E LOGIC 3

Os cinco vencedores do passatempo Parasite Eve II, publicado na edição 63, que vão receber os CDs, são: **André Rodrigues** (Almeirim), **Cátia Teixeira** (Queluz), **Cheila Rafael** (Setúbal), **Hélio António** (Nazaré) e **Ivo Santos** (Penafiel).

Os 50 premiados do passatempo Logic 3 são:
André Rodrigues (Évora), **André Sá** (Mondim de Basto), **António Cruz** (Olhão), **António Sequeira** (Mem Martins), **Arménio Felismino** (Lamarosa), **Bruno Almeida** (Lisboa), **Bruno Barbosa** (Olhão), **Bruno Boas** (Senhora da Hora), **Bruno Freire** (Vendas Novas), **Bruno Santos** (Guimarães), **Celso Costa** (Paredes), **Cláudia Fialho** (Queluz Ocidental), **David Rodrigues** (Vila-Chá), **Dinarte Viveiros** (Madeira), **Gilberto Martins** (Soure), **Gonçalo Costa** (Monte do Estoril), **Gonçalo Plácido** (Mirandela), **Hélder Atilano** (Guimarães), **Hélio António** (Nazaré), **Humberto Bebiano** (Sintra), **Ivo Carvalho** (STª Iria Azóia), **João Alves** (Póvoa de Varzim), **João Medeiros** (Açores), **Joel Ferros** (Barroselas), **Jorge Martinho** (Barreiro), **José Fernandes** (Raposa), **José Ferreira** (Valonga), **José Pinto** (Amadora), **Leandro Castro** (Matosinhos), **Luís Rocha** (Amadora), **Marcelo da Cunha** (Póvoa de Varzim), **Marco Gomes** (Viseu), **Marco Ramos** (Matosinhos), **Mário Chincho** (Rio de Mouro), **Mário Santos** (Almada), **Mitesh Mohan** (Lisboa), **Nélson Freitas** (Guimarães), **Nuno Cardoso** (Gafanha da Encarnação), **Nuno Jardim** (Madeixa), **Paulo Tocha** (Mirandela), **Pedro Alves** (Montargil), **Pedro Taxeiro** (Póvoa Stª Iria), **Ricardo Batista** (Charneca da Caparica), **Ritesh Jaiantilal** (Forte da Casa), Roberto Catanho (Madeira), **Rui Coelho** (Guarda), **Sara Ferreira** (Penafiel), **Sérgio Oliveira** (Porto), **Tiago Labreca** (Alcochete) e **Tiago Rocha** (Odivelas).

você pode jogar com as mãos ou
sentí-lo no corpo
FreeStyler
BOARD
para todos os radicais de Snow&Skate.
360modena
RACING WHEEL
Official
Licensed
Product
Ferrari
SHOCK²
www.guillemot.com
PlayStation1, PSOne e PS2
THRUSTMASTER®

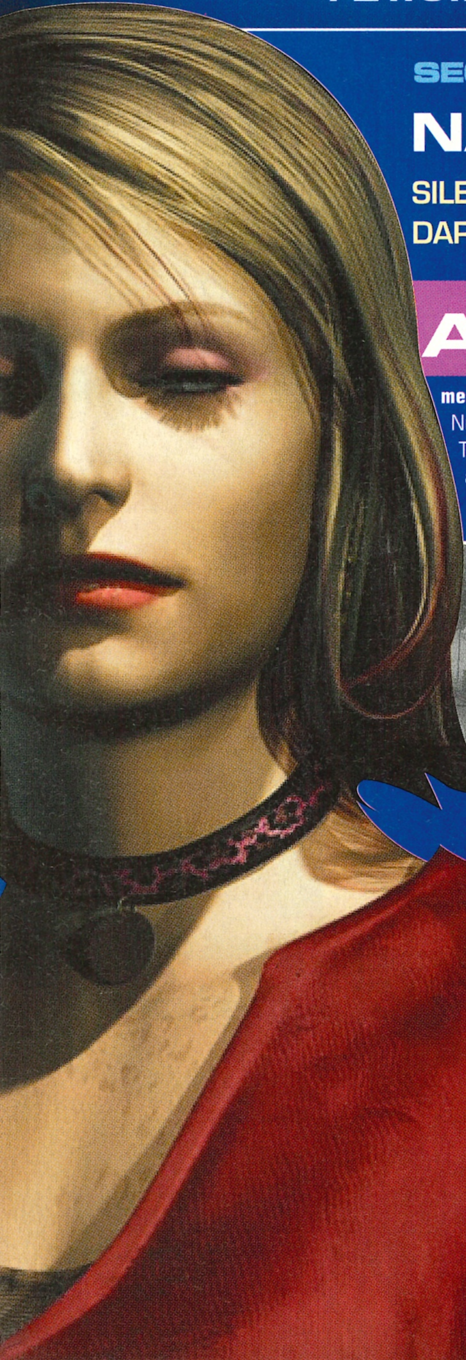
TODAS AS NOVIDADES DO MUNDO DA PLAYSTATION 2...

Escuro. A palavra-chave para definir o arrepiante jogo da Konami.

SEQUELA DE TERROR

NA SEPULTURA

SILENT HILL 2 PARECE DETERMINADO EM DAR NOVOS SUSTOS AOS JOGADORES.



A Konami revelou os primeiros detalhes da sua sequela de terror, Silent Hill 2, e é mesmo aterrorizadora... Num pequeno vídeo no Tokyo Game Show, a Revista PlayStation foi apresentada à personagem principal, James, que vive num novo bairro da assustadora cidade de Silent Hill. Tendo como som de fundo uma banda sonora fantasmagórica, James é visto aos tropeções pela enevoada rua de Hill numa missão para descobrir o motivo pelo qual está a receber correspondência da sua mulher. Uma mulher que já morreu há três anos... O jogo apresenta dez novos monstros, e segue o mesmo formato do primeiro: puzzles assustadores alternados por uma acção ensanguentada. O vídeo mostra um cadáver a arrastar outro corpo ao longo do chão de uma morgue antes de regressar a uma mulher misteriosa que acaricia a face de James e múrmura "Vês, afinal não sou assustadora..." Contamos com uma classificação para maiores de 18 anos. ■

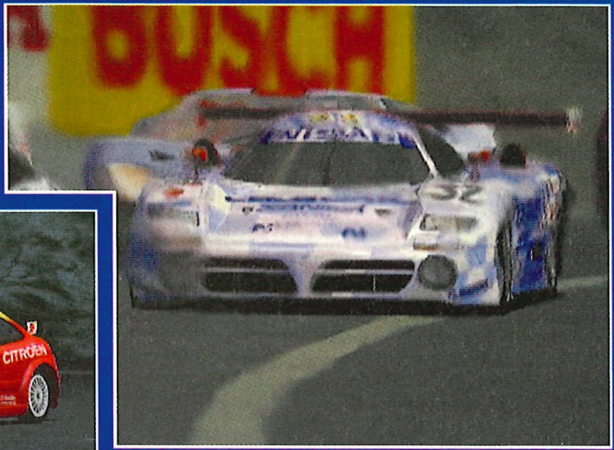
Inferno enevoado. Silent Hill está coberto de mistério.

GRAN TURISMO 3

NOVO BAPTISMO

GT2000 SOFRE UMA ALTERAÇÃO NO NOME.

O jogo anteriormente conhecido como GT2000 passará a ser conhecido como GT3. Segundo a SCEE, isto deve-se ao facto do jogo ter deslizado para o ano 2001, por isso denominá-lo de 2000 poderá causar uma enorme confusão quando chegar às lojas. Efectivamente, o jogo é uma versão melhorada para PS2 de GT2 e conta com alguns percursos novos e, definitivamente, com gráficos incríveis. Contudo, não deve ser confundido com a "verdadeira" sequela de GT2 que o criador, Kazanori Yamauchi, tem em mente. Esse jogo já está na primeira fase de desenvolvimento e aparentemente apresenta uma enorme variedade de opções. GT3 correrá em Fevereiro de 2001 e, a julgar pelos percursos que jogámos até agora, será bastante surpreendente. ■



Qual a importância de um nome? **Bem, de acordo com a SCEE, muita. GT2000 será agora GT3. A espera continua...**

UNREAL

QUATRO JOGADORES

UNREAL TOURNAMENT COM ECRÃ DIVIDIDO PARA QUATRO.

Finalmente, colocámos as nossas mãos no muito aguardado Unreal Tournament. A conversão do título de PC chegará à PS2 com um aspecto mais de arcada do que o original. O modo para quatro jogadores em ecrã dividido está a correr lindamente e a variedade de armas é enorme, desde o Redeemer nuclear a mísseis guiados que pode fazer correr ao longo das profundezas do nível. É também compatível com o teclado e com o rato para tornar a sua experiência de jogo mais parecida com a do título de PC. Sai antes do Natal. ■

CUIDADO

MAIS GUERRA MUNDIAL

COMMANDOS 2 CHEGA À PS2.

A sequela do bem sucedido título de PC, Commandos, está a caminho da PS2. É um esforço de estratégia em tempo real da Segunda Guerra Mundial (produzido pela Pyro Studios), com a elite dos comandos britânicos infiltrando-se nas bases alemãs e japonesas em cidades despedaçadas pelas bombas e em selvas fumegantes. Utilizando uma equipa de vários especialistas, o jogador deve evitar ser detectado pelos guardas e combinar as aptidões das suas tropas para roubar plantas, representar o papel de oficiais inimigos, fazer explodir bases e, no geral, encurtar a guerra.

Commandos é mais conhecido pela sua incrível atmosfera e gráficos brilhantes, que se assemelham a cenas saídas directamente de filmes de guerra. Commandos 2 deve entrar em acção na próxima Primavera. ■

A CHEGAR!

JOGOS ANUNCIADOS MAS AINDA DISTANTES...

WWF SMACKDOWN 3
O jogo inaugural de luta da THQ está determinado a incluir tecnologia Digimask. Imagina-o no ringue?

SPIDER-MAN 2
A Activision prepara a sequela do êxito deste ano para a PS2. A Marvel deve estar muito orgulhosa.

UM PAR DE JOGOS X-MEN
O sucesso do filme entusiasmou a Activision. Um dos jogos é uma sequela de Mutant Academy e o outro é um jogo de aventura em 3D.

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2
Não é a sequela de Soul Reaver (que também está a caminho) mas a continuação do antigo Blood Omen. Anunciado como um jogo de furtividade ao estilo de Tenchu 2.

SUPERMAN
A Infogrames agarrou na licença e está resolvida a trabalhar no jogo definitivo do Homem de Aço.

CRASH BANDICOOT
A Universal licenciou o seu herói marsupial à Konami para a próxima aparição da série.

CANNON FODDER
Jon Hare começou a trabalhar numa versão do seu clássico para PS2. Ele também tem vontade de fazer Sencible Soccer para PS2...

LOTUS CHALLENGE
A Virgin está a fazer um jogo totalmente licenciado pela Lotus que ostenta 40 carros, 15 percursos e acrobacias de fazer inveja a James Bond.

ALIEN
O seguimento de CB4 para PS2 vai ser codificado pela UEP Systems, a criadora da série, em vez da 989 – a produtora da má sucedida última versão.

MICRO MANIACS 2
A continuação do jogo de corridas da Codemasters. Conte com melhores ambientes e mais personagens.

ALIEN COLONIAL MARINES
Vem pela mão da Fox Interactive, mas não se trata de uma versão de Aliens Vs Predator para PS2. ACM é um shoot 'em up na primeira pessoa com os obrigatórios monstros.

JURASSIC PARK III
O terceiro episódio da série estreia no próximo Verão no cinema e a Konami arrebatou os direitos do jogo.

THE THING
O monstro alienígena desperta nas profundezas do Árctico sentindo-se ligeiramente irritado... Licença de filme de segunda categoria arrebatada pela Konami.

SKY GUNNER
O shoot 'em up aéreo ao estilo de Pilot Wings coloca-o contra dirigíveis parecidos com os de Final Fantasy. Bizarro, mas muito bom.

ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER
A produtora Anco está presentemente a trabalhar numa versão de próxima geração do seu aclamado simulador de gestão de futebol.

MARCO DO

ENVIEM AS VOSSAS CARTAS PARA: **Revista Oficial PlayStation** • Marco do Correio • Rua Laura Alves, 3 • 2745-152 QUELUZ

CORREIO

COMO DEVEM TER REPARADO, O CORREIO PUBLICADO NO MÊS PASSADO ERA IGUAL AO PUBLICADO NA REVISTA DE SETEMBRO. PELO FACTO, PEDIMOS DESCULPAS. AQUI FICAM AS CARTAS DEVIDAS E AS QUE CHEGARAM DEPOIS.

DIGIMON

Olá, eu sou o Rui um grande admirador vosso e compro a vossa revista desde o primeiro número. Escrevo para saber quando é que sai o jogo Digimon para PlayStation e quando é que sai a PS One?

Rui Madeira – via email

O jogo Digimon para PlayStation chegará às lojas no próximo dia 20 de Novembro e a consola PS One está à venda desde o dia 18 de Outubro.

DEMOS

Tenho umas perguntas para vos fazer. Eu sei que não são vocês quem escolhe os demos dos CDs mas porque é que nunca nos chegou a demo de Resident Evil 3 e Star Wars Episode 1? Dois grandes jogos é certo, mas quem está à espera das demos para comprar os jogos bem pode desistir, já lá vai tanto tempo!!

A minha segunda pergunta é: têm notícias de Time Crisis 2? Eu já vi o jogo nas arcadas mas quando poderei jogá-lo na minha PlayStation?

De há um tempo para cá tenho notado que os CDs de demos trazem tantos vídeos como demos! É só uma pequena sugestão, mas eu acho que a revista é muito cara para trazer, por exemplo, um CD com 5 demos e 5 vídeos, porque é que não fazem como antigamente (8 demos e 2 vídeos).

Luís Filipe – via email

Nunca publicámos nem a demo de Resident Evil 3 nem a de Star Wars Episode 1 pela razão que o próprio leitor enumerou, não somos nós que escolhemos as demos, mas também porque algumas editoras não permitem que se façam demos dos seus jogos. Não temos qualquer tipo de interferência nem com a escolha de demos nem com a quantidade de vídeos que integram o CD.

As únicas notícias que temos sobre Time Crisis dizem respeito ao terceiro título da série que já está em produção e deverá sair em meados do próximo ano.

DATA

Visto que a PS2 está prestes a sair e que há vários rumores sobre uns possíveis acertos no hardware da consola, gostaria de saber qual a data que mais convém comprar e se não há qualquer diferença em comprar logo na data de saída ou comprar alguns meses mais tarde?!

David Mendes – via email

Não existe uma data ideal para comprar a PS2. Isso terá de ficar ao seu critério.

Se conseguir comprar a consola assim que esta sair no mercado, terá a sorte de ser um dos primeiros a desfrutar da PS2. Caso opte por esperar, não se preocupe que não haver acertos de hardware uma vez que a consola esteja lançada no mercado.

MODIFICAÇÕES

Quero saber o seguinte: FIFA 2001 vai ter a selecção Portuguesa? A PS2 quando sair na Europa já traz todas as modificações? E com essas modificações, poderá a PS2 ser comparada com a XBox?

Não se esqueçam de publicar este email na revista.

Continuem o excelente trabalho.

Bruno Oliveira – via email

O jogo FIFA 2001 não trará os jogadores da selecção nacional, o que é uma pena. Parece que as produtoras se esquecem que Portugal tem excelentes jogadores de futebol reconhecidos internacionalmente.

As modificações que teriam de ser feitas em relação à consola japonesa já foram feitas.

No dia 24 de Novembro a PS2 chegará à Europa completamente adaptada ao mercado europeu.

Por último, é-nos impossível comparar a PlayStation 2 com algo que ainda não existe.

CLUBE DE FÃS

Desde já quero dizer que estão a fazer um grande trabalho.

Queria sugerir para fazerem um clube de fãs na Net com dicas para jogos e depois gostava dizer para falarem mais sobre Tomb Raider V. Agora gostava de saber como podemos jogar PS One sem ecrã, quando é que sai FFIX (espero que não demore) e se FIFA 2001 vai ter a liga portuguesa? Tekken Tag Tournament vai ser um jogo de lançamento da PlayStation 2?

Continuem com o bom trabalho.

Francisco Ferreira – via email

Agradecemos a sugestão, mas é um projecto que está de momento em estudo por parte dos representantes da consola em Portugal. De Tomb Raider 5 falaremos já na próxima edição. Aí vai poder saber todos os pormenores sobre esta nova aventura da Lara Croft. Para jogar a PS One sem ecrã de LCD terá de a ligar a um televisor como faz com a antiga PlayStation. Final Fantasy IX só estará disponível no próximo ano, talvez em Fevereiro, mas ainda não há data certa, e FIFA 2001 não trará a selecção portuguesa. Tekken Tag Tournament é um dos muitos títulos de lançamento da PlayStation 2.

FFIX

Gostaria de saber quando é que sai o grande Final Fantasy IX. Saiu a 7 de Julho no Japão, vai sair a 14 de Novembro nos E.U.A. (pelo que sei), mas quando é que sai cá na nossa terra, em Portugal. Pelo menos sai antes do Natal? Eu já vi as primeiras imagens do jogo em inglês e acho que está excelente, mas só queria saber a data de lançamento para preparar a minha lista de prendas para o Natal.

Tiago Vidigal – via email

Temos muita pena, mas não poderá colocar o jogo FFIX na sua lista de prendas de Natal, pois o jogo só chegará a terras Lusas no próximo ano. Ainda não tem data certa, mas nunca

sairá antes de Fevereiro.
Mas não fique triste, pois existem outros excelentes jogos que pode pedir ao Pai Natal.

LMA MANAGER

Antes de mais quero dar-vos os parabéns pela revista. Numa das últimas revistas li que ainda não se sabia se LMA Manager 2001 sairia para a PlayStation. Já sabem? Para quando o seu lançamento? Obrigado pela atenção e continuação do excelente trabalho.

Ricardo Hipólito - via email

O que dissemos foi que não sabíamos se LMA Manager 2001 seria lançado em Portugal, uma vez que o seu antecessor não chegou a aparecer no nosso país. Mas já confirmámos com o distribuidor que nos garantiu que LMA será lançado no primeiro trimestre do próximo ano.

PS2

Desde já gostava de vos dar os meus parabéns por esta espectacular revista.
Em primeiro lugar, queria saber se a PS2 irá ser lançada no mercado português no dia 24 de Novembro ou apenas algum tempo depois do Natal, resultante do sucesso no mercado asiático. Em outras palavras, existirão PS2 suficientes sem ser necessário uma pré-encomenda? Gostei imenso da capa de MGS2, por isso seria uma excelente ideia incluírem um poster nas futuras edições. Continuem o excelente trabalho.

Victor Silva - via email

A PS2 irá, com toda a certeza, ser lançada no próximo dia 24 de Novembro. Não sabemos é se chegarão consolas em quantidade suficiente para cobrir todas as encomendas. Nós achamos que não... Um poster do Metal Gear Solid 2? Hummm.. talvez quando o jogo for lançado. É uma boa ideia.

VALERÁ A PENA?

Não posso deixar de vos escrever para perguntar aquilo que todos os "PlayStation Maníacos" desejam saber: afinal onde poderemos adquirir uma PlayStation 2 e se Portugal está salvaguardado em termos de disponibilidade suficiente de consolas para satisfazer aqueles menos impacientes (assim como eu)? Não será exagerado o preço da consola? Valerá mesmo a pena o dispêndio de tamanha fortuna? (Sejam sinceros e respondam como amantes de videojogos e não "puxem a brasa à vossa sardinha" Os jogos que já tiveram hipóteses de observar valem a pena? Aqui fica uma questão para todos pensarmos até ao dia 24 de Novembro.

Sérgio Oliveira - via email

Acha caro? Quando a primeira PlayStation saiu, há cinco anos atrás, custava 75.000$00, um preço alto para a época, mas no entanto mais acessível quando comparado com as consolas da concorrência (a Sega Saturn foi lançada a um preço superior e a N64 também não era barata). Concordamos que 90.000$00 é significativo, mas há cinco anos atrás era ainda mais dinheiro. Mas não estamos a comprar apenas mais uma consola. As potencialidades da máquina valem a pena o "sacrifício". Nós, como amantes de videojogos, achamos que sim. E não se esqueça, a PS2 não é apenas um consola, pois permite-lhe ver também filmes de DVD. Sabe quanto custa um leitor de DVD de mesa?
E os poucos jogos que vimos valem mesmo a pena, apesar de estarem ainda longe do seu melhor.

MARKETING

Olá, em Outubro de 99 recebi (em resposta ao envio da ficha de registo que vinha com a consola) uma carta do Departamento de Marketing PlayStation e um CD de demonstrações. Nessa carta diziam que a partir dessa data iria receber notícias sobre jogos, acessórios, eventos e passatempos organizados pela PlayStation, mas nunca cheguei a receber tais coisas, e as únicas notícias que tenho tido são as que vocês publicam na revista. Como a morada desse departamento era de Londres e a carta vinha escrita em português, pensei que em Portugal também tivessem um Departamento de Marketing e gostaria que me indicassem, se possível, algum meio de o contactar para ter acesso a essas informações.
Gostaria de vos felicitar pela "vossa nossa" revista que está cada vez melhor.

Pedro Miguel Sá - Cacém

A empresa responsável pela distribuição da consola em Portugal é a Lusomundo Audiovisuais. O melhor será estabelecer contacto via telefone através do 707 23 23 10 (o número de assistência ao consumidor da linha PlayStation) e certamente receberá as informações de que necessita.

FOTOCÓPIAS

Em primeiro lugar gostaria de vos felicitar pelo vosso excelente trabalho de nos manter informados das novidades PlayStation. Queria saber se é possível fotocopiar os cupões dos passatempos.
Gostaria também de saber a data de lançamento (na Europa) e o preço da PS One e também quando estará disponível o ecrã LCD.
É possível informarem-me quando estreia o filme Tomb Raider aqui em Portugal?

Gisela Ribeiro - Porto

Não são permitidas fotocópias dos cupões dos passatempos, apenas os originais. Sabemos que ninguém gosta de estragar a revista, mas tirar um cantinho de uma página para ganhar um jogo, vale bem a pena, não acha?
A data de lançamento da PS One é 18 de Outubro, ao preço de 24.990$00, mas o ecrã de LCD só estará disponível na próxima Primavera.
O filme Tomb Raider ainda está em produção e não tem data de estreia marcada nos EUA. Como sempre, cá deverá sair uns meses depois da estreia americana.

INCOMPATIBILIDADES

Quando é posto à venda o monitor para a PS One?
O monitor pode também ser ligado à PlayStation, visto ser igual à PS One?

Joaquim Grão - Portimão

O monitor só chega no próximo ano e não será compatível com primeira PlayStation.

SPYRO 3

Esta é a primeira vez que vos escrevo. Antes de nada gostaria de vos dar os parabéns pelo vosso árduo (mas divertido) trabalho, e espero que continuem assim. Gostaria também de vos fazer umas perguntas. Quais são as vantagens de jogarmos um jogo de PlayStation na PS2? Quais as diferenças do Dual Shock 2 em relação ao original? Para finalizar, qual a data de saída prevista para o jogo Spyro 3: Year of the Dragon.

João Ribeiro - via email

Alguns dos actuais jogos para PlayStation têm capacidades gráficas e sonoras que serão nitidamente melhoradas quando o jogo correr na PS2.
O Dual Shock 2 está adaptado para a PS2 e não funciona na consola primitiva. Spyro 3 será lançado em Novembro, mesmo a tempo do Natal.

MAIS DIGIMON

Olá pessoal, admiro muito a vossa revista e espero que continue assim.
Escrevo a perguntar sobre algumas coisas. Eu sei que vai sair para PlayStation um jogo chamado Digimon. Esse jogo vai sair em Portugal? Quando sairá? Se sair em Portugal podiam editar um demo desse jogo? FIFA 2001 vai sair para a PlayStation? Obrigado pela vossa atenção.

Rúben Santos - Faro

Sim, é verdade, o jogo Digimon vai ser lançado em Portugal no dia 20 de Novembro. Quanto à demo, não podemos prometer nada. FIFA 2001 também vai ser lançado para PlayStation, mas sem o campeonato português.

DVD

O meu nome é Marco Correia e estou "viciado" na PlayStation há muito tempo. Antes de mais

MARCO DO CORREIO

quero agradecer o facto de me fazerem desembolsar 1.200$00 todos os meses.
A minha dúvida é em relação ao DVD da PlayStation 2. Será que a qualidade de um filme visionado através da nova consola é igual utilizando um leitor de DVD da Sony, por exemplo?
Em relação à vossa revista, tenho uma pequena reclamação. Na revista de Outubro vem anunciado que na secção Donwload do CD podemos começar o jogo Metal Gear Solid com o fato furtivo mas esse "truque" não está no CD. Será uma falha do CD ou da revista?
Despeço-me com a esperança de uma resposta. Agora podem voltar aos jogos, perdão, ao trabalho.

Marco Correia – via email

A resposta à sua primeira questão encontra-se no Destaque de 20 páginas que este mês dedicamos à PlayStation 2. Uma coisa é certa, o aumento das vendas de títulos de DVD no Japão indicam que muitos possuidores de PS2 estão a usá-la como um leitor de DVD mais acessível. O nosso especialista em DVD garante, apesar de rumores em contrário, que a leitura de DVD é absolutamente impecável. Existem dezenas de leitores de DVD, desde os sistemas mais caros, topos de gama, até aos modelos mais em conta, e não há praticamente nenhuma diferença perceptível em qualidade de imagem em qualquer deles.
Claro que uma boa TV é imprescindível.
Quanto ao Download da edição de Outubro, o índice do conteúdo do CD é elaborado de acordo com as informações que recebemos da Sony antes de termos os CDs em nossa posse e nessas informações constava, efectivamente, que esse truque do jogo Metal Gear Solid estaria incluído no CD dessa edição. Uma vez que somos alheios à produção do CD, não nos foi possível detectar esse erro a tempo. Pelo facto, pedimos desculpas.

G-CON

Olá pessoal aí da revista PlayStation. Chamo-me Daniel Faustino e adoro a vossa revista!! Gostaria muito que me pudessem responder a estas perguntas (são muitas por isso peço desculpa pelo incómodo). A pistola da Namco G-Con 45 é compatível com a PS2, isto é, poderei jogar jogos da PS2 com essa pistola? Os jogos existentes para usar pistola são todos compatíveis com ela? Há alguma pistola melhor? Já saiu o Time Crisis 2 ou a continuação do Time Crisis com outro nome?
Obrigado pela vossa resposta e desculpem ter sido tão maçador. Continuem com este maravilhoso trabalho.

Daniel Faustino – via email

Caso a G-Con 45 seja compatível com a PlayStation 2, o que ainda não foi confirmado, deverá permitir jogar apenas os jogos PS1 que a exigem.
A G-Con 45 é compatível com todos os jogos que a requerem, mas apenas na PS1. Ainda não há planos para produzir uma arma oficial concebida especificamente para a PS2, uma vez que ainda não foram anunciados jogos que a exijam. Para saber mais em relação aos jogos da série Time Crisis, leia a resposta ao leitor Luís Filipe nesta mesma secção.

SUGESTÃO

Gostaria de sugerir um jogo de automóveis à empresa que concebeu o jogo Gran Turismo. Será possível enviarem-me o endereço electrónico da Polyphony? Ficaria muito agradecido. Haverá alguma outra forma de fazer-lhes chegar a ideia caso não seja possível fornecerem-me o email? É que sinceramente acho que só quem fez o Gran Turismo é que consegue fazer em condições este jogo, e eles já têm alguns dos carros que seriam necessários... Cumprimentos.

António Tomé – via email

Ficamos felizes por saber que alguns dos nossos leitores estão "realmente" envolvidos no mundo dos videojogos. A página da Polyphony é www.polyphonydigital.com. Contacte a empresa através da informação disponibilizada nesta página e certamente o seu email será endereçado para o departamento correcto. Caso não consiga, tente a página da Sony em www.scee.com. Faça o contacto e boa sorte para o seu jogo.

CRASH BASH

Em primeiro lugar, queria felicitá-los pelo excelente trabalho que têm feito desde a edição nº 30. Quando sai o jogo Crash Bash, qual o seu preço e para que PS? Quando sairá o jogo (se sair) Harry Potter? Continuem o bom trabalho!

Francisco Almeida – via email

O jogo Crash Bash será lançado no próximo mês de Dezembro (para aproveitar a euforia do Natal) para a PlayStation 1 ao preço de um jogo normal para PlayStation (aproximadamente 10.000$00). Quanto a Harry Potter, o jovem feiticeiro terá o seu próprio jogo PlayStation algures durante o próximo ano. A detentora da licença Potter é a Electronic Arts e a editora poderá lançar o jogo tanto na PS1 como na PS2.

SPIDER-MAN

Sou o Gonçalo Cunha e tenho 10 anos. Sou vosso leitor e tenho todas as revistas desde o nº 30. Gosto muito da vossa revista. Gostava que me ajudassem. Apesar de já ter lido os vossos truques para o jogo Spider-Man, não consigo encontrar todas as "revistas" que estão escondidas em várias etapas do jogo. Ajudem-me por favor. Obrigado.

Gonçalo Cunha – via email

Na edição deste mês, publicamos mais alguns truques para o jogo Spider-Man. Tente fazer o seguinte: vá para o menu Cheats na secção especial do menu principal, e seleccione a opção Cheats. Se introduzir o código correctamente, o ecrã vai abanar. Para desbloquear a colecção de banda desenhada, introduza as seguintes letras com um espaço entre o segundo C e o B: C,M,C,B,U,F,F. Vá para a galeria para poder ver as revistas.

CARTÃO DE MEMÓRIA

Tenho a PS1 há 2 anos e começo a ficar descontente, porque o leitor do cartão de memória avariou. Não funciona nem com um cartão novo!! Que devo fazer? Quando chega a Portugal FIFA 2001 e NBA LIVE 2001 para a PS1 e para quando a vossas demos desses jogos? Tenho uma sugestão para os produtores de jogos. Porque não fazer um jogo em que o utilizador é o manager de um equipa de basquetebol? Já chega de futebol! Pensem nisso!

Afonso Vieira – via email

Para saber como resolver o problema com o cartão de memória, consulte a assistência ao consumidor PlayStation através do telefone 707 23 23 10. FIFA 2001 e NBA Live 2001 têm o lançamento marcado para este mês de Novembro. As sugestões de jogos são sempre bem-vindas. Pode ser que os produtores se lembrem disso.

ENIGMA

Para já gostava de vos felicitar pelo magnífico trabalho que estão a fazer. Estou em Itália, mas gostava de vos fazer uma pergunta. Como se passa a parte do piano em Silent Hill? Tem o piano algo a ver com isto? Como se decifra o enigma? Sei que numa edição vossa publicaram o guia completo de Silent Hill. Já agora gostava de saber se este jogo terá sequela num futuro próximo.

Gianluca Pereyra – via email

Para saber novidades sobre a sequela de Silent Hill, consulte a página 14 desta edição. O enigma de Silent Hill resolve-se da seguinte forma: imaginando que são 12 teclas, da esquerda para a direita, contando com as pretas, pressione-as pela seguinte ordem: 3 – 10 – 11 – 8 – 2. ■

Este Natal,
compre as suas prendas
no Submarino.
Um Brinquedo Um Sorriso
:-)
Compre um brinquedo e faça sorrir uma criança desfavorecida.
SOL
No Submarino, a sua loja on-line, o Natal vai chegar mais cedo: de 15 de Novembro a 10 de Dezembro, escolha as suas prendas entre os 700.000 produtos à sua disposição - Brinquedos, CD's, Livros, Filmes, Jogos e Informática - sem pressas nem correrias. Entre já no espírito natalício com o Submarino, e ajude-nos a levar o Natal a mais crianças: por cada brinquedo que comprar, o Submarino oferece outro a uma criança da Associação Sol e de outras Instituições. Feliz Natal para todos!
pt.submarino.com
Profundamente divertido
Serviço de Apoio ao Cliente: 800 244 442

REVELAÇÃ
PS2
PlayStation 2
SONY

Conteúdo

ABSOLUTAMENTE TUDO O QUE PRECISA DE SABER SOBRE A PS2. A REVOLUÇÃO EM ENTRETENIMENTO COMEÇA AQUI.

Primeiro foi o fogo, depois a roda, de seguida a electricidade, e agora a PlayStation 2. Chegou a consola mais poderosa do mundo e ela irá mudar as nossas vidas para sempre. Esta é a plataforma que a Sony se recusa a chamar simplesmente de máquina de jogos. O seu plano coloca a PS2 no centro de uma revolução em diversão doméstica. O mundo do videojogo, dos filmes, da música, da tecnologia digital e da Internet estão em rota de colisão, e a PS2 encontra-se em condições de conter a iminente explosão de entretenimento. Mas como e quando? Isso é o que vamos descobrir nas 20 páginas seguintes. Os jogos, os factos, a potência, e o futuro... vamos explorar este monstro negro por dentro e por fora. Venha ele.

Pág 22 **UMA CAIXA DE DELÍCIAS**
Afinal, o que tem esta máquina? Damos uma olhadela pormenorizada à PS2...

Pág 24 **É TEMPO DE ABRIR**
... e expor o milagroso funcionamento do seu santuário.

Pág 26 **TUDO PARA TODAS AS SALAS DE ESTAR**
Mais do que uma consola, a PS2 é o centro da sua diversão doméstica futurista.

Pág 28 **À LARGA E À JAPONESA**
Saiba como a drive a adicionar à PS2 conterá tecnologia de banda larga.

Pág 30 **LIGAR A POTÊNCIA**
As engenhocas de alta tecnologia digital para a consola da nova geração.

Pág 32 **MAIS SUAVE E MAIS RÁPIDA**
É verdade. Os jogos PS1 ganham um prolongamento de vida na PS2.

Pág 33 **P&R SOBRE A PS2**
As nossas respostas nuas e cruas a todas as suas perguntas sobre a PS2.

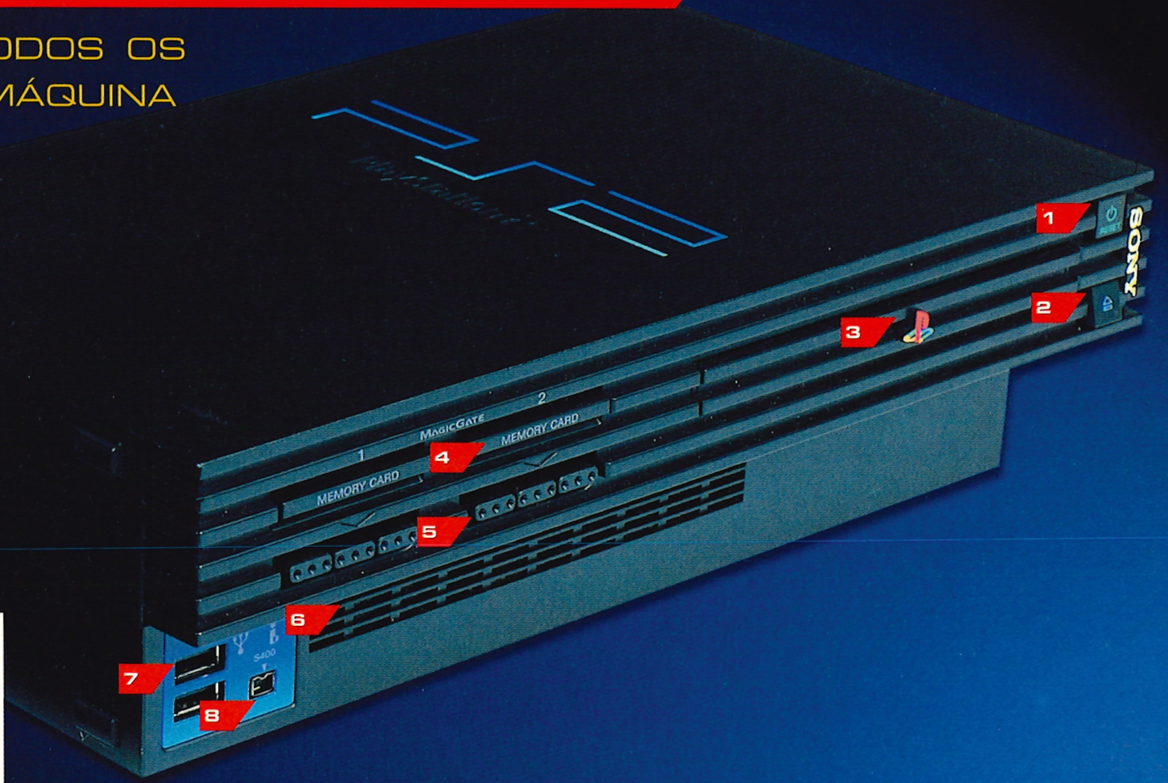
Pág 36 **OS JOGOS DE LANÇAMENTO**
Todos os títulos disponíveis no grande dia.

Pág 38 **TESTES DE JOGOS PS2**
O veredicto final sobre a primeira vaga de títulos PS2 a chegar à Europa, incluindo Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V; Silent Scope, Smuggler's Run, Midnight Club e ESPN International Track & Field.

DATA DE SAÍDA: 24 DE NOVEMBRO DE 2000
TERRITÓRIO: EUROPA
TIRAGEM: 500.000 CONSOLAS PARA TODA A EUROPA

PS2: UMA CAIXA DE DELÍCIAS

EXAMINAMOS TODOS OS RECANTOS DA MÁQUINA A QUE CHAMAM PLAYSTATION 2.



O que vem na caixa?

Por 89.990$00, você recebe:

- Consola PlayStation 2
- Comando Dual Shock 2
- Disco demo
- Instruções
- Cabo de corrente
- Cabo SCART

1 BOTÃO RESET

Limpa a RAM e faz reboot da máquina, tal como na PS1. A luzinha verde pisca quando a PS2 lê o disco, cintilando como um atarefado pequeno pirilampo em contraste com a sua elegante consola negra. Mantém-se vermelha quando ainda não inseriu um disco, por isso toca a fazer isso mesmo.

2 BOTÃO OPEN

Para lhe poupar o trabalho de aplicar o alicate no prato do disco, basta carregar neste botão e aparecerá uma abertura para colocar o seu jogo/filme DVD. O led azul pisca quando o tabuleiro abre e permanece aceso sempre que a máquina está ligada.

3 TABULEIRO

Muito cómoda, esta parte. Quando carrega no botão OPEN, este tabuleiro desliza para fora, colocando-se-lhe um disco. Repare no pequeno logótipo da PlayStation na parte dianteira, o qual pode ser rodado consoante a consola se ergue ou está deitada. Também há uma protecção que evita que o disco caia quando a máquina está na vertical.

4 ENTRADA DO CARTÃO DE MEMÓRIA

Como na PS1, são entradas protegidas com uma pequena porta. Contudo, elas exibem agora uma elegante reentrância, em consonância com as sofisticadas linhas da máquina. Mas não é possível gravar jogos PS2 num cartão de memória PS1, embora este funcione para carregar e gravar informação PS1 usada na nova consola.

5 PORTAS DE JOYPAD

Idênticas às que se encontram na PS1. Joypads, cabos de ligação e outros periféricos podem ser ligados aqui. Há algumas questões com a retrocompatibilidade. Por exemplo, não pode usar um cabo de ligação PS1 na sua PS2. Com os joypads não há problema.

6 GRELHA DE VENTILAÇÃO

Localizada sob a parte principal da sua beleza negra, esta grelha permite que o ar circule pela máquina de modo a evitar sobreaquecimento. Por isso, nada de FMV aos soluços, como por vezes aconteceu em versões mais antigas da PS1. A isto é que se chama evolução.

O JOYPAD

DEDOS DE DIVERSÃO

BOTÕES ANALÓGICOS

Os quatro botões de acção e laterais oferecem um nível mais subtil de controlo porque conseguem "sentir" até 256 níveis de pressão diferentes (mais força implica mais electricidade, o que permite à PS2 medir a intensidade das nossas acções). Isto é fantástico para jogos de condução, por exemplo, onde podemos acariciar o botão de travar para nos mantermos junto da linha de condução, em vez de nos apoiarmos na desajeitada e antiquada instrução On/off digital que dependia apenas do timing e não da pressão. Até ao momento, poucos jogos possuem esta tecnologia, e nenhum opera com semelhante grau de sensibilidade, embora Ridge Racer V consiga ler três níveis de força.

SELECT, START E INTERRUPTORES ANALÓGICOS

Como anteriormente, estes são os comandos básicos no seu pad. Ligue "analogue" para tornar os seus sticks activos.

STICKS ANALÓGICOS

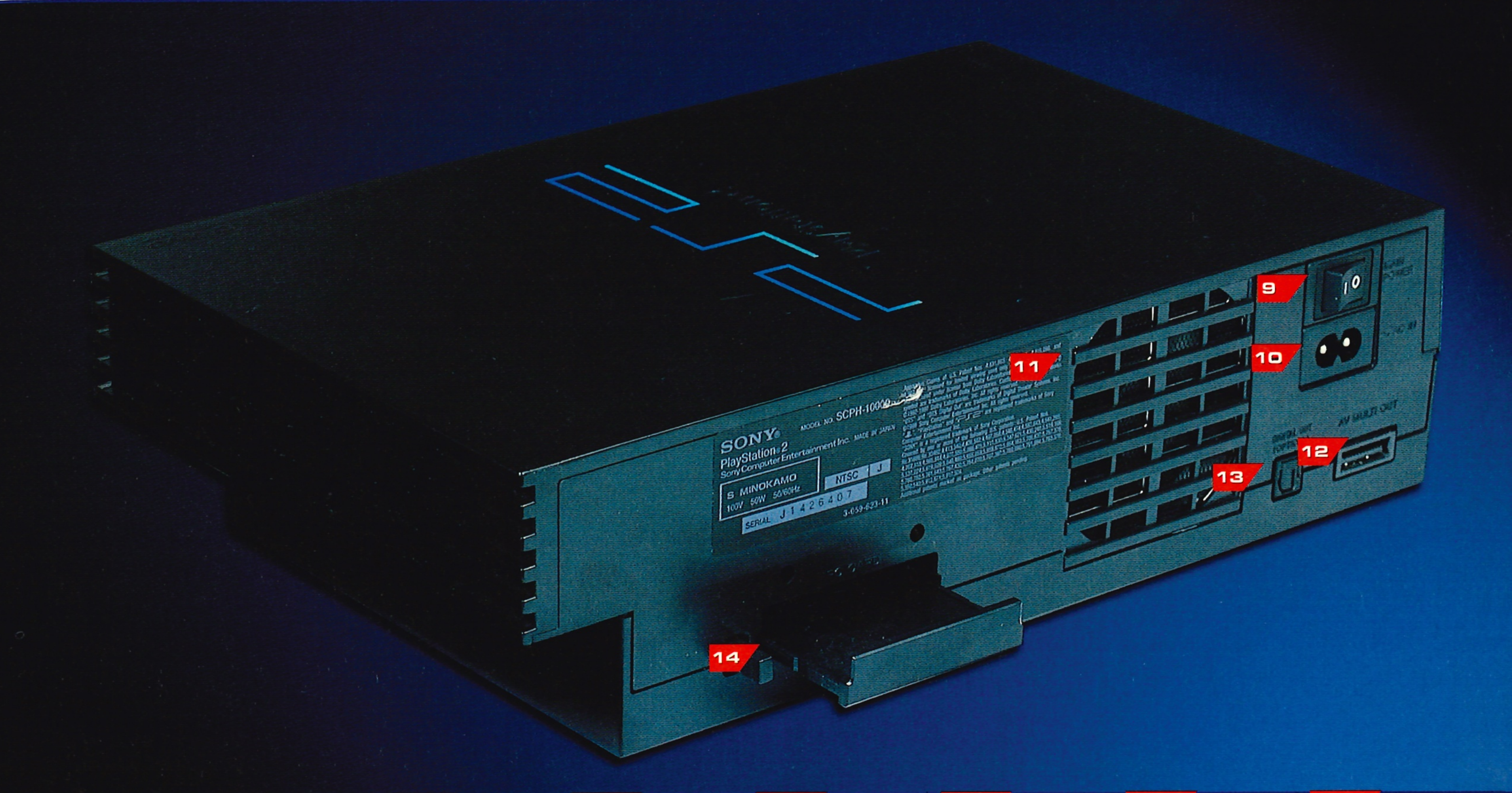
Tal como no seu comando Dual Shock original, estes sticks dão-lhe mais precisão nos seus movimentos e constituem uma alternativa ao D-pad.

MOTOR DE VIBRAÇÃO

Escondido no coração de cada braço, encontram-se os motores de vibração. Estes funcionam como os pads Dual Shock I para produzir um frémito de prazer quando, por exemplo, passa sobre lombas ou é socado.

INVÓLUCRO

Idêntico ao do pad original, só que agora em negro, em consonância com a máquina principal. Ah, veja só, diz Dual Shock II à frente, em azul-PlayStation.



7 PORTAS USB

Permite-lhe ligar e desligar cabos sem se arriscar a ficar electrocutado. As portas USB são igualmente o portão standard da indústria para um mundo de periféricos. Estes permitem-lhe ligar toda a espécie de add-ons, como teclado, rato e até uma máquina de cafés (talvez). Os primeiros periféricos compatíveis com USB já estão disponíveis no Japão.

8 PORTA DE LIGAÇÃO

Mais uma porta padrão da indústria que permite à PS2 ligar-se a hardware de transmissão de dados, como camcorders digitais, portáteis e outras peças de magia digital. Um dia, estes mecanismos poderão fornecer à PS2 sons, imagens e outras informações. Infelizmente, ainda não existe nada para colocar aqui, mas a Sony já tem planos...

9 INTERRUPTOR DE ENERGIA

Não irá precisar de horas para perceber este – é como um botão de cafeteira eléctrica. Os símbolos binários indicam se a máquina está ligada ou desligada. Se 1 estiver para baixo, é só continuar. Se for o 0, não está a passar energia, por isso não vale a pena dar-lhe cacetadas.

10 PORTA DO CABO DE ENERGIA

Usa exactamente o mesmo cabo de corrente que a sua velha PlayStation. Encaixe-o, mas certifique-se que não está ligado à corrente – é que pode apanhar um valente susto...

11 VENTOINHA DE ARREFECIMENTO

Isto vai ajudar a arrefecer esta maravilha, mesmo quando o jogador estiver a criar um inferno de pancadaria, desancando vilões em Metal Gear Solid 2. O ar é puxado para a máquina e sai pela grelha de ventilação na parte da frente.

12 SAÍDA A/V

A PlayStation 2 vem com uma unidade SCART que liga a máquina ao seu televisor compatível com SCART. Também pode usar a sua velha unidade RF, que também se encaixa aqui, e se acomoda na sua velha ficha da antena.

13 SAÍDA DIGITAL

Permite-lhe ligar a sua PS2 a sistemas de som da mais elevada qualidade, como conjuntos de altifalantes Dolby Surround. Pela primeira vez, é possível desfrutar da sua consola de jogos Sony um som áudio de fazer explodir tímpanos, tipo sala de cinema.

14 PORTA DE EXPANSÃO

Para rentabilizar a jogabilidade online em banda larga, a PS2 precisa de uma drive que encaixe aqui. A ranhura do tamanho de um cartão de crédito está a ser redesenhada para a PS2 europeia. Teremos um add-on com a forma de uma cassete de vídeo para eliminar a questão de um adaptador. Deverá ser lançada na Europa em meados de 2001.

OS EXTRAS

VISÃO PERIFÉRICA...

CABO DE LIGAÇÃO

Não existem planos confirmados para um cabo de ligação oficial, que nunca foi o mais popular dos periféricos na PlayStation original. Acabará por ser possível ligar duas PS2s com um cabo i-link, embora nenhuma empresa de software tenha anunciado jogos que suportem esta tecnologia.

CONTROLO REMOTO DVD

Estarão disponíveis alguns controladores no lançamento, com um modelo Thrustmaster da empresa Guillemot a ser o primeiro anunciado. O controlador oficial da Sony está a caminho, devendo chegar no início de 2001. Também pode usar o Dual Shock II para saltar de cena em cena.

DISCO DEMO

A PS2 chegará com uma demo grátis a demonstrar as capacidades da consola. Os títulos jogáveis são os seguintes: FIFA 2001, SSX, e Wild Wild Racing. Os momentos mais interessantes incluem um filme de introdução, uma demo técnica, e vídeos de ISS, Dead Or Alive 2, Fantavision e Ridge Racer V.

CARTÃO DE MEMÓRIA

Com 8Mb de capacidade, é essencial para guardar jogos PS2. Oito vezes mais potente do que o velho cartão, utiliza o novo sistema de encriptação de dados da Sony, Magic Gate. Este sistema também é utilizado pela Sony em outros aparelhos, como camcorders e Walkman digitais.

G-CON

Não há planos para produzir uma arma oficial concebida especificamente para a PS2, uma vez que ainda não foram anunciados jogos que a exijam. Corre um boato que uma produtora britânica está a trabalhar num título deste tipo ainda sem designação que será o primeiro em PS2. Mais novidades assim que surgirem.

VOLANTE GT3

Tem saída prevista para o próximo mês de Fevereiro, juntamente com o jogo. A principal característica do volante é o True Force Feedback Steering. Isto significa que sentirá o volante a tornar-se mais lasso à medida que atinge elevadas velocidades, e que as coisas ficarão mais complicadas nas curvas.

MULTI-TAP

O Multi-Tap original da PS1 NÃO funciona na PS2. Terá de deitar as mãos a este bicho mais possante, que se liga tanto na ranhura do controlador como na do cartão de memória. Isto permite-lhe ligar quatro controladores e quatro cartões de memória para diversão de múltiplos jogadores

CABO RF

O cabo SCART que acompanha a sua PS2 funcionará lindamente com os novos televisores, mas alguns aparelhos mais velhos não possuem as ligações correctas. Poderá usar o seu velho cabo RF que se liga à ficha da antena, ou mesmo comprar um cabo novo. Os cabos S-Vídeo e compostos também funcionam.

SUPORTE

Não é espantoso? A PS2 consegue ficar de pé ou poderá deitá-la junto ao seu televisor, graças a um suporte (existe nas versões horizontal e vertical). Não é necessário adquirir um, pois a consola mantém-se direita sozinha, embora qualquer vento mais forte ou uma criança traquina a possam derrubar facilmente.

É TEMPO DE ABRIR

REVELADA: A ENGENHARIA QUE TORNA A PLAYSTATION 2 NA CONSOLA MAIS POTENTE DO MUNDO...

Ao contrário de um PC, do motor de um carro ou mesmo dos Correios, a consola funciona na perfeição. Colocamos um disco nas suas entranhas e, como num passe de magia, aparece um jogo. A PlayStation é ainda mais fantástica – a elegante drive DVD deveria aparecer na realidade envolta numa nuvem de gelo seco.

Sim, como a magia, isto é ainda mais fantástico quando sabemos como é feito. O funcionamento do interior da PlayStation 2 é um trabalho de amor por parte de centenas de engenheiros que investiram milhões em pesquisa e desenvolvimento para dar à Sony a melhor máquina de jogos.

Imagine-se a percorrer a PlayStation 2 como um impulso eléctrico. Chips emitem sinais eléctricos para outros chips a velocidades inimagináveis, com milhões de cálculos a serem feitos a cada segundo ao compasso do relógio interno da máquina.

E não estamos a falar de um mundo de fantasia qualquer. Olhando dentro da máquina propriamente dita, podemos ver como tudo se conjuga. Por isso, com a ajuda de Mike Nabarro, director de serviços técnicos da Sony, foi isso mesmo que fizemos.

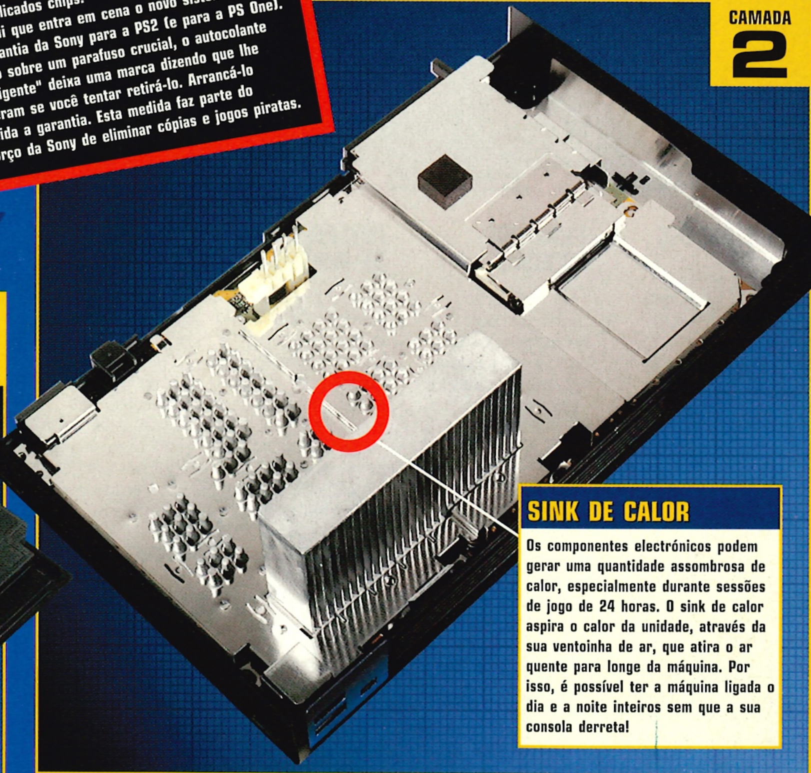
AVISO: NÃO TENTE ISTO EM CASA

A não ser que tenha um laboratório de engenharia na sua garagem, arrisca-se a danificar a sua PlayStation se tentar desmontá-la. A mais pequena descarga de electricidade estática pode destruir os seus delicados chips.

E é aqui que entra em cena o novo sistema de selo de garantia da Sony para a PS2 (e para a PS One). Colado sobre um parafuso crucial, o autocolante "inteligente" deixa uma marca dizendo que lhe mexeram se você tentar retirá-lo. Arrancá-lo invalida a garantia. Esta medida faz parte do esforço da Sony de eliminar cópias e jogos piratas.

A CAMADA DO SINK DE CALOR

CAMADA 2

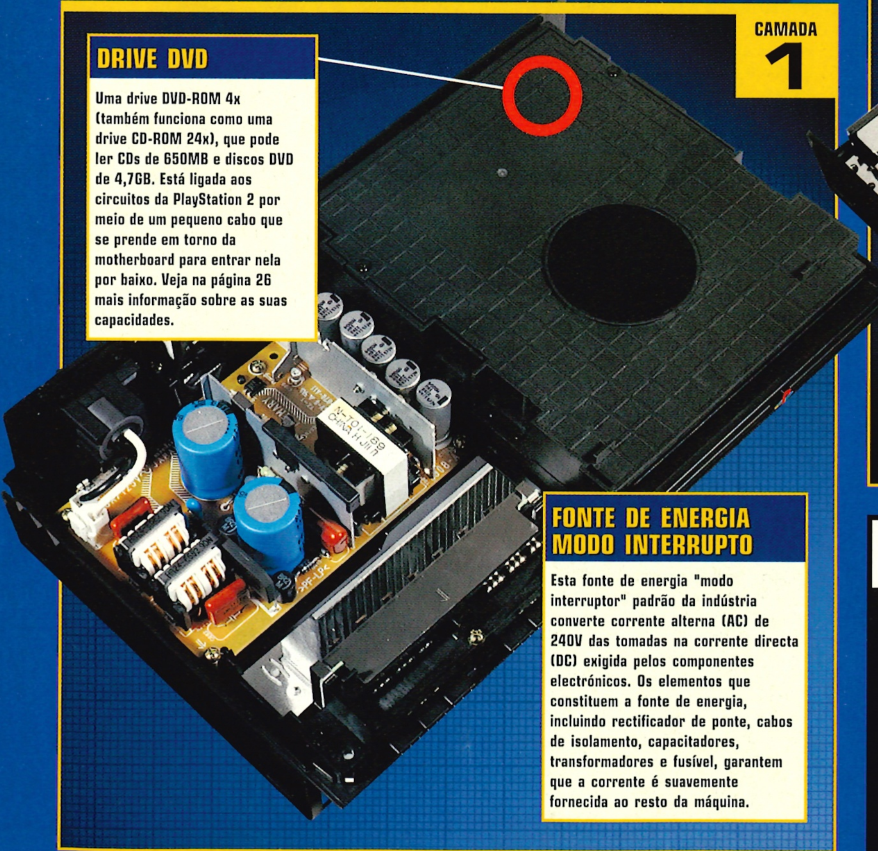


SINK DE CALOR

Os componentes electrónicos podem gerar uma quantidade assombrosa de calor, especialmente durante sessões de jogo de 24 horas. O sink de calor aspira o calor da unidade, através da sua ventoinha de ar, que atira o ar quente para longe da máquina. Por isso, é possível ter a máquina ligada o dia e a noite inteiros sem que a sua consola derreta!

O DECK MECÂNICO

CAMADA 1



DRIVE DVD

Uma drive DVD-ROM 4x (também funciona como uma drive CD-ROM 24x), que pode ler CDs de 650MB e discos DVD de 4,7GB. Está ligada aos circuitos da PlayStation 2 por meio de um pequeno cabo que se prende em torno da motherboard para entrar nela por baixo. Veja na página 26 mais informação sobre as suas capacidades.

FONTE DE ENERGIA MODO INTERRUPTO

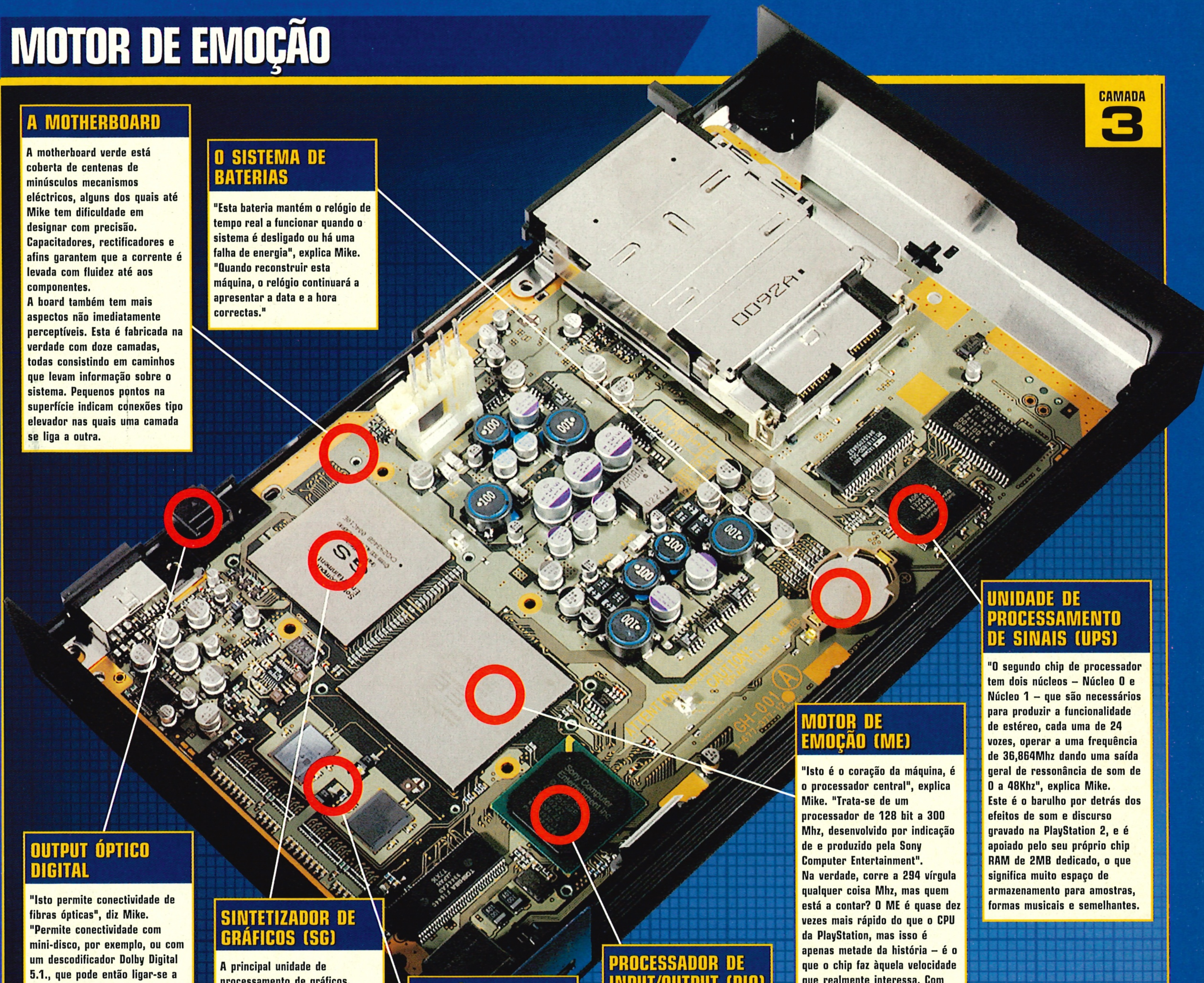
Esta fonte de energia "modo interruptor" padrão da indústria converte corrente alterna (AC) de 240V das tomadas na corrente directa (DC) exigida pelos componentes electrónicos. Os elementos que constituem a fonte de energia, incluindo rectificador de ponte, cabos de isolamento, capacitadores, transformadores e fusível, garantem que a corrente é suavemente fornecida ao resto da máquina.

MADE IN JAPAN

Ao tempo de fecho desta edição, as PS2 que veremos na Europa ainda não chegaram – e não estavam seguramente disponíveis para cirurgia de coração aberto. Por isso, abrimos um modelo japonês. A grande diferença entre estes dois modelos será uma zona de disco rígido integrado nos modelos europeus. Mas haverá igualmente outras modificações. Os chips japoneses são feitos com tecnologia '0,25 micron' – ou seja, a uma escala de um quarto de milionésimo de metro. Mas para a Europa e para a América, alguns chips serão fabricados com a mais recente tecnologia '0,18 micron'. Isto significa que pode ser tudo colocado num espaço ainda mais reduzido.

MOTOR DE EMOÇÃO

CAMADA 3



A MOTHERBOARD

A motherboard verde está coberta de centenas de minúsculos mecanismos eléctricos, alguns dos quais até Mike tem dificuldade em designar com precisão. Capacitadores, rectificadores e afins garantem que a corrente é levada com fluidez até aos componentes.
A board também tem mais aspectos não imediatamente perceptíveis. Esta é fabricada na verdade com doze camadas, todas consistindo em caminhos que levam informação sobre o sistema. Pequenos pontos na superfície indicam conexões tipo elevador nas quais uma camada se liga a outra.

O SISTEMA DE BATERIAS

"Esta bateria mantém o relógio de tempo real a funcionar quando o sistema é desligado ou há uma falha de energia", explica Mike. "Quando reconstruir esta máquina, o relógio continuará a apresentar a data e a hora correctas."

UNIDADE DE PROCESSAMENTO DE SINAIS (UPS)

"O segundo chip de processador tem dois núcleos – Núcleo 0 e Núcleo 1 – que são necessários para produzir a funcionalidade de estéreo, cada uma de 24 vozes, operar a uma frequência de 36,864Mhz dando uma saída geral de ressonância de som de 0 a 48Khz", explica Mike.
Este é o barulho por detrás dos efeitos de som e discurso gravado na PlayStation 2, e é apoiado pelo seu próprio chip RAM de 2MB dedicado, o que significa muito espaço de armazenamento para amostras, formas musicais e semelhantes.

OUTPUT ÓPTICO DIGITAL

"Isto permite conectividade de fibras ópticas", diz Mike. "Permite conectividade com mini-disco, por exemplo, ou com um descodificador Dolby Digital 5.1., que pode então ligar-se a sistema de som Surround totalmente digital."
Se quiser gravar música PlayStation 2 para um mini-disco (talvez de algum software de DJ da PS2) ou irritar os seus vizinhos com um Tekken Tag em Dolby Surround System, é aqui que o sistema é ligado.

SINTETIZADOR DE GRÁFICOS (SG)

A principal unidade de processamento de gráficos, correndo a 147,456 Mhz. Possui 4MB de VRAM integrada e processa polígonos, e realiza line tracing, anti-aliasing e todas as outras funções dos gráficos. Basicamente, o Motor de Emoção (ME) percebe como deve ficar uma cena – e depois o SG pinta essa cena no ecrã. 4MB de RAM significa que o chip faz isto muito mais depressa do que se tivesse de obter a sua informação do sistema de RAM principal. Os entendidos perceberão que o SG corre a metade da velocidade do ME. Todas as velocidades de relógio dos chips derivam do principal 'ritmo' central do ME, como um batedor marcando o compasso no tambor de um barco de escravos.

MEMÓRIA DE SISTEMA

"Estes dois circuitos são a RAM do sistema. Cada um tem 16MB e servem directamente o Motor de Emoção", explica Mike. Os dois chips dão à PlayStation 2 32MB de memória principal – a primeira PlayStation tinha 4MB. A memória é usada essencialmente para armazenar informação gráfica antes que seja necessária para o ME ou para o SG, como actores à espera nos bastidores. Também armazena as regras para a física de jogo, para a inteligência artificial e para a jogabilidade – em resumo, tudo o que o jogo precisa para correr, incluindo o programa propriamente dito.

PROCESSADOR DE INPUT/OUTPUT (PIO)

"Tudo isto cabe dentro deste novo chip P2." "Este é o chip muito inteligente que inclui toda a funcionalidade da PlayStation", diz Mike. "Trata de todas as principais funções de interface. Dados do porto USB, dos portos de i-link, dos cartões de memória e do controlador, tudo entra aqui." O PIO pega nestes inputs – pressionar ⊗, por exemplo – e processa-os, depois fornece-os, através do bus de sistema, ao ME, ao SG e a outros chips.
E é espantoso pensar que toda a PS1 basicamente cabe agora neste único chip da PlayStation 2.

MOTOR DE EMOÇÃO (ME)

"Isto é o coração da máquina, é o processador central", explica Mike. "Trata-se de um processador de 128 bit a 300 Mhz, desenvolvido por indicação de e produzido pela Sony Computer Entertainment".
Na verdade, corre a 294 vírgula qualquer coisa Mhz, mas quem está a contar? O ME é quase dez vezes mais rápido do que o CPU da PlayStation, mas isso é apenas metade da história – é o que o chip faz àquela velocidade que realmente interessa. Com mais de 13 milhões de transístores dentro dele, o Motor de Emoção é responsável pela descodificação dos dados contidos nos jogos PS2 e depois por contar ao resto dos circuitos o que fazer com eles. Com as suas Unidades Vector gémeas a realizar cálculos e o Sintetizador dos Gráficos a fazer todo o trabalho gráfico, como seja sombrear polígonos, o Motor de Emoção consegue fazer mais num segundo do que faria um chip de computador supostamente mais rápido. Na verdade, o Motor de Emoção é tecnicamente tão potente que foi necessário modificar as regras sobre super computadores para permitir que a PlayStation 2 fosse exportada.

TUDO PARA TODAS AS SALAS DE ESTAR

CONFIGURAÇÃO

QUANDO SE SENTOU PARA CONCEBER UMA SEQUELA, A SONY TINHA NITIDAMENTE IDEIAS SOBRE A SUA PLAYSTATION, E O RESULTADO É UMA SEQUELA QUE INCLUI UM LEITOR DE DVD, CONECTIVIDADE DE TIPO PC, E UMA SEDE DO AMANHÃ...

Esta é uma consola que apresentará alguns dos melhores videojogos que alguma vez conheceremos. Sejamos claros, não estamos a falar de um leitor de CD com um chip de gráficos incorporado num dos lados.

Mas trata-se de uma consola que também lê DVDs. Muitas pessoas ainda nem sequer viram um DVD, mas dentro de alguns meses milhões irão tê-los na sua sala de estar.

Também se trata de uma consola que em breve se ligará a tudo, desde câmaras de vídeo digitais a impressoras, ao mesmo tempo que troca informação com agendas electrónicas pessoais, e leitores de mini-disco. No futuro, será possível ligar tudo isto a redes digitais online e descarregar filmes directamente na nossa casa. Por enquanto, a PS2 é uma máquina de jogos mas isso é apenas a primeira fase do grande plano da Sony. Também é uma fatia de tecnologia à prova de futuro que se pretende desenvolver para um sistema de diversão doméstica de ponta. Nas páginas seguintes iremos mostrar-lhe como o futuro se apresenta e do que precisa para explorar as capacidades da PS2. Aqui fica o nosso guia para reorganizar a sua sala de estar.

TV DE 61 POLEGADAS

NOME: Toshiba 61PJ98B
FABRICANTE: Toshiba

Você quer grandes jogos. Você quer sons ruidosos. Então necessita de um grande televisor. O de 61 polegadas da Toshiba é um Godzilla das televisões, oferecendo muitas áreas de imagem. Até se gaba de ter um amper Dolby Digital integrado, para desculpar o preço a que deve estar marcada esta maravilha.

DVD NA PS2 – VALE A PENA?

Perguntámos a um especialista em DVD se o leitor de DVD da PS2 valia a pena.

Entre as muitas características interessantes da PS2 encontra-se a leitura de DVD previamente gravados. Na verdade, as vendas de hardware e software no Japão sugerem que muitos possuidores de PS2 a estão a usar em primeiro lugar como um leitor de DVD mais acessível.

O nosso especialista já viu pessoalmente a máquina e, apesar de rumores em contrário, pode garantir que a leitura de DVD é absolutamente impecável. A verdade é que existem dezenas de leitores de DVD, desde os sistemas luxuosos, topos de gama, até aos modelos mais em conta, e não há praticamente nenhuma diferença perceptível em qualidade de imagem em qualquer deles. Da mesma forma, comparámos uma PS2 japonesa com um leitor de DVD, dos melhores, e não conseguimos diferenciar os resultados. Uma vez que a PS2 irá estar ligada a um televisor vulgar, e não a um sistema de cinema doméstico, a resposta à pergunta "Vale a pena?" é um enfático "Sim!" É claro que, com leitores DVD, é possível ter acesso a uma série de características de luxo que melhoram a facilidade do seu uso. Visionar um disco com um joypad da PS2 anda nos limites do suportável, mas os amantes de cinema que queiram acesso a menus e opções especiais irão desejar ter um controlo remoto, que deverá sair no próximo ano.

Felizmente, a máquina europeia tem um software MPEG-2 necessário para correr o leitor de DVD armazenado na Flash RAM dentro da máquina, em vez de ser num cartão de memória, como na versão japonesa. A Sony também acredita que conseguirá actualizar este software no futuro disponibilizando novos drivers em discos de actualização.

FACTOS DVD

- DVD significa Disco Versátil Digital
- A resolução de imagem é duas vezes a de um vídeo VHS
- A qualidade de som é duas vezes a de um CD.
- A capacidade de armazenamento é de 7,5 vezes a de um CD.
- Os DVDs não estão sujeitos à deterioração das imagens com a repetição do uso.
- Os leitores de DVD também passam CDs.

SUPREMA DE JOGO

COMANDO UNIVERSAL

NOME: Pronto
FABRICANTE: Philips

O único problema com este equipamento é que em breve se verá a procurar o controlo remoto adequado – uma bela dor de cabeça quando tudo o que se pretendia era um rápido combate de Tekken Tag. Podemos ensinar ao Pronto os comandos de todos os mecanismos e instalar macros para atribuir cada peça às melhores configurações mediante o pressionar de um botão.

GRAVADOR TV TIVO

NOME: TiVo
FABRICANTE: Thomson

O leitor acaba de chegar aos últimos níveis de Metal Gear Solid 2 e tem estado a jogar há duas semanas sem parar. A questão é que, quando parou, descobre que perdeu um ciclo dedicado à Catherine Zeta Jones na televisão. Bem, isto deixou de ser problema porque o seu gravador TiVo tem andado atarefado a procurar os seus programas favoritos e a armazená-los no disco rígido.

AMPLIFICADOR AV

NOME: VSX-908 RDS
FABRICANTE: PIONEER

Embora o amplificador instalado no televisor de 61 polegadas seja bom, se realmente quiser rebentar com os tímpanos dos vizinhos, precisa de uma potência a sério para os seus sons. Este aparelho é a nata dos amplificadores AV, concebido especialmente para tornar a sua música majestosa e a acção de filmes assombrosa. Também é à prova de futuro, já que se aguenta com o novo formato THX ultra da Lucasfilms, de George Lucas, conforme ouvimos em Episode One.

QUE EXCELENTE SOM!

O Dolby na PS2 – que é isto?

A maior parte dos discos usa um formato de som chamado Dolby Digital 5.1, que divide o som em cinco canais para criar a mesma experiência de surround que se obtém no cinema. Para ouvir isto é necessário ter um Amplificador AV que divida o sinal e forneça energia aos seis altifalantes surround. A PS2 também suporta uma versão melhorada chamada DTS (Digital Theatre Sound). Poucos DVDs e nenhum jogo suportam DTS. Mas lá havemos de chegar.

ALTIFALANTES DE CINEMA DOMÉSTICO

NOME: 800 HOME CINEMA SPEAKERS
FABRICANTE: B&W

Não há volta a dar-lhe. Se quiser som surround de qualidade, vai precisar de encher a sua sala com uma série de aparelhagem. Irá precisar de um altifalante central para o diálogo, mais dois à frente e dois atrás para aqueles efeitos envolventes. Finalmente, um subwoofer mostra o que vale para nos fazer estremecer. E, se quiser o melhor, então terá de pagar por eles e Nautilus é a melhor marca.

PALAVRAS CARAS

Quer seja um noviço em matéria de jogos ou um veterano cheio de calos no polegar, a PS2 pode ser um mundo confuso...

GRÁFICOS 3D
Imagens no ecrã, geralmente baseadas em formas geográficas, concebidas com "profundidade" e manobradas no ecrã para dar a impressão de um mundo verdadeiro, baseado em perspectiva, apesar do ecrã plano.

ANTI-ALIASING
É o que se chama ao suavizar de linhas ou curvas para eliminar arestas combinando várias cores. Devido ao número finito de pixéis num ecrã, uma linha diagonal tem de ser constituída por várias linhas mais pequenas, o que pode causar um efeito de "degraus" muito visível.

BUS
Uma ligação num circuito electrónico usado para transportar dados entre chips, RAM, portas de input e output, e assim por diante. O bus de sistema é o equivalente na PS2 a uma rua principal.

BYTES (KB, MB & GB)
Todos os dados são armazenados num computador sob a forma de bit. Um bit é uma instrução binária que pode estar on ou off. Um byte é um conjunto de oito bits. A memória da consola, e por conseguinte quantas instruções consegue tratar ao mesmo tempo, é medida em bytes. Um kilobyte corresponde a 1024 bytes, um Megabyte a 1024Kb e, um Gigabyte a 1024Mb. A PS1 tem 2Mb de RAM, a PS2 32 Mb e a drive PS2 a ser lançada proximamente provavelmente, terá uns elefantinos 20Gigabytes.

FILTRAR
Suaviza a aplicação de texturas em objectos 3D para evitar que pareçam demasiado opacos ou esbatidos, especialmente em grandes planos.

O FUTURO: À LARGA E Á JAPONESA

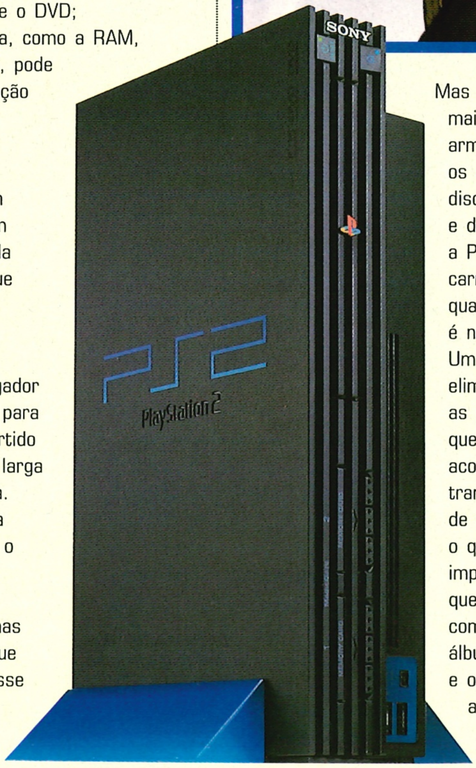
DIVERSÃO PARA MÚLTIPLOS JOGADORES SERÁ SUFICIENTE PARA SI? NÃO PARA A SONY, QUE LHE QUER DAR O MUNDO NUM JOYSTICK. UM DIA.

Conviver com uma hoste de adversários humanos numa arena online lacerada por mísseis é a experiência de videojogo final. Ver o ecrã a parar e a acção a fugir ao controlo, como uma sequência de diapositivos enlouquecida não é. A velocidade é tudo, e os modems não conseguem enfiar dados pelas nossas linhas telefónicas com suficiente rapidez para estarem à altura do jogo desta última vaga.
Os jogadores de PC eliminam estes problemas usando ligações digitais RDIS. É por isso que os executivos da Sony rejeitaram modems analógicos e a Net como a ligação padrão da PS2 ao mundo exterior. Descrevem a PS2 como um mecanismo de banda larga e têm uma visão do futuro que transcende em muito a experiência de múltiplos jogadores. A PS2 foi concebida para ser conectada às gordas ligações em rede que estão agora a ser fornecidas pelas empresas de TV cabo. Estas redes permitem descarregar informação a velocidades dezenas de vezes maiores do que com um modem vulgar. É possível descarregar filmes à medida que os vemos. Terá a PlayStation debaixo do seu televisor, e já se terá habituado a ver filmes por meio dela, graças ao leitor de DVD. Será um salto assim tão considerável encomendar estes filmes através da PlayStation? A Sony acha que não.
Na essência, a Sony quer vender filmes, música, jogos, compras e serviços bancários pela sua rede de banda larga. Esta visão encontra-se pelo menos a um ano de distância. A Sony informou os mercados financeiros que pretende tornar-se uma empresa de serviços de rede. Já comprou ou fez investimentos numa série de empresas técnicas e financeiras de meios relacionados com a Internet, no Japão e na América. Também lançou sonystyle.com, um portal de compras e estilo de vida online. E já tem divisões de filmes e música que constituem um reservatório pronto de conteúdos.
Não é preciso ser génio para ver que a história diz respeito a muito mais do que jogos. Mas onde é que isto nos deixa? Um pouco mais esclarecidos, mas ainda assim confusos. Poderemos jogar mano-a-mano, por exemplo? A curto prazo, a resposta não é clara. Os modems vulgares irão com certeza ser postos à venda (já vimos uma PS2 a navegar na Internet no Tokio Games Show), e os produtores de jogos já podem ter acesso ao software necessário para escrever jogos para eles, mas ainda ninguém disse que o estava a fazer.
O outro obstáculo é que poucos lares na Europa têm actualmente uma ligação de banda larga, embora a Sony esteja a apostar numa ligação em massa através da TV cabo e satélite dentro dos próximos cinco anos. É muito tempo, mas os planos da Sony são, no mínimo, ambiciosos, e por algumas coisas vale bem a pena esperar.

UMA DRIVE PARA A REDE DE BANDA LARGA

Para tornar a PS2 um verdadeiro terminal de banda larga, o jogador vai precisar de desembolsar bastante.

Os jogadores de consola mais entusiastas nunca viram um disco rígido antes, mas os utilizadores de PC estão à vontade com a tecnologia, mesmo sem darem por isso. Um disco rígido é uma drive de disco não amovível que pode armazenar imensas quantidades de dados.
Os discos rígidos de PC em regra comportam mais de 20Gb – o suficiente para guardar cinco discos DVD.
Mas a PlayStation 2 já tem uma drive de DVD, por isso, porquê a necessidade de um disco rígido?
Bem, o disco rígido tem a principal vantagem de ser um meio que permite reescrita, o que significa que se pode guardar nele informação, apagá-la e voltar a escrever sobre ela.
É uma espécie de mistura entre a RAM, para a qual a consola carrega um jogo do DVD, e o DVD que pode guardar informação permanentemente.
É mais lento do que a RAM mas mais rápido do que o DVD; permite a reescrita, como a RAM, mas, como o DVD, pode armazenar informação indefinidamente – pelo menos, até a apagarmos.
O disco rígido vem combinado com um adaptador de banda larga (de forma que se possa ligar a PlayStation 2 a uma ligação na parede) e o jogador precisa de ambos para tirar o máximo partido da rede de banda larga que a Sony planeia.
Porquê? Bem, uma razão é que torna o trabalho da Sony muito mais fácil.
Seria possível – mas difícil – permitir que a PS2 descarregasse filmes e música directamente para a RAM.



Mas é muito mais fácil armazenar os dados num disco rígido, e depois pôr a PlayStation a carregá-los quando é necessário. Um disco rígido elimina todas as paragens que podem acontecer em transmissões de rede. Mas, o que é mais importante, é que nos permite comprar um álbum hoje e ouvi-lo amanhã, ou descarregar um novo episódio de Tomb Raider e jogá-lo durante uma semana. O disco rígido dará à PS2 uma flexibilidade que nunca se viu numa consola.
O disco rígido também é vital na visão da Sony de tornar a PS2 mais do que uma máquina de jogos. O jogador não quer editar imagens da sua câmara digital para depois perder tudo quando a sua PS2 tiver de ser, inevitavelmente, desligada. Por isso, irá gravá-las no disco rígido.
Ao contrário dos nossos primos japoneses, que ligarão um disco rígido externo às suas PS2, nós poderemos enfiar os discos rígidos directamente para dentro do modelo europeu, graças a uma porta de disco especialmente criada, na parte detrás da máquina.
O que ainda não está muito claro é exactamente a quantidade de informação que o disco rígido poderá armazenar.
E não há ainda confirmação de uma data de lançamento (provavelmente no próximo ano) ou de um preço.
Apenas podemos suster a respiração. ■

PALAVRAS CARAS

RÁCIO DE FOTOGRAMAS
O número de vezes que um ecrã de jogo é actualizado por segundo é uma medida comum de suavidade gráfica, e a isto chama-se "rácio de fotogramas".
Um ecrã actualizado 50 vezes por segundo parecerá fluido à vista humana.
Cenas complicadas podem ser difíceis de calcular e tornam a consola mais lenta, o que provoca um efeito se solavanco.

MIP-MAPPING
Usar versões diferentes da mesma textura para polígonos diferentes, consoante a distância a que são vistos na cena.
As texturas de alto grau são usadas para melhorar a aparência de objectos em primeiro plano, enquanto os detalhes de planos mais recuados são reduzidos para manter a velocidade do jogo.

PIXEL
A imagem de um computador ou de uma consola de jogos é constituída por uma grelha de pixéis. Pixéis específicos são então coloridos para criar o ecrã gráfico desejado.
Uma resolução típica de ecrã seria de 640x640 pixéis.
Resoluções mais elevadas significam mais pixéis – e logo uma melhor aparência gráfica – mas são mais dispendiosas de produzir e podem tornar os jogos mais lentos.

POLÍGONO
Uma forma plana feita com pelo menos três lados. Os polígonos são agrupados pelos artistas de jogos para produzir formas 3D.

PORTA
Um ponto de ligação que pode receber informação de mecanismos de input, como sejam joypads ou modems, ou que pode exportar informação para impressoras ou televisores.

PROCESSADOR
Um espécie de chip de silicone que realiza cálculos sobre dados para criar novos dados.
O Motor de Emoção é o processador principal da PS2, e foi concebido para deslocar informação do jogo para os componentes especializados da PS2 e de volta para o jogo.
O Sintetizador de Gráficos, pelo contrário, é um processador especializado optimizado para gráficos.

LIGAR À POTÊNCIA

ESQUEÇA O MOTOR DE EMOÇÃO; A PRÓPRIA PLAYSTATION 2 É UMA MINA DE POTÊNCIA CRIATIVA GRAÇAS ÀS SUAS PORTAS USB E I-LINK...

Se ligar uma arma ligeira à PlayStation o entusiasmava, vai adorar a PS2. Para além das suas duas portas de jogo (que serão utilizadas com a habitual série de estranhos e maravilhosos periféricos), a Sony incluiu outras ligações – duas portas USB e uma porta i-Link.

Estas portas são padrão na indústria PC e já há bastantes engenhocas no mercado. A USB é mais lenta do que a i-Link, mas é perfeita para teclado e rato e mesmo scanners e impressoras. Por seu lado, a i-Link também é conhecida como Firewire, o que descreve a sua potência em termos de velocidade. Com 400Mbps, tem mais de 30 vezes a largura da USB, e permite tratar dados de input de vídeo digital de camcorders.

Outra vantagem, tanto da USB como da i-Link é a capacidade de encadear vários mecanismos, sendo possível acrescentar mais do que três aparelhos à sua máquina, isto apesar das limitações de portas.

O problema é que nenhum destes mecanismos funcionam com a PlayStation tal e qual como a compramos na loja. As editoras – ou a Sony – terão de desenvolver software que permita a sua utilização. Não vale a pena ligar uma câmara digital à porta de i-Link quando carregar GT2000. A Sony já anunciou os primeiros aparelhos compatíveis com PS2 (ver em baixo), mas as empresas de software têm de responder afirmativamente ao desafio de os explorar ao máximo.

Quando isto suceder, a sua PS2 encontrar-se-á no centro de uma teia letal de aparelhos com a capacidade de transformar a cena do videojogo para sempre.

CABO DE LIGAÇÃO SEM FIOS (I-LINK)

Airport, o mecanismo da Apple de infeliz designação, é uma estação de rádio de curta frequência que transmite da porta Firewire para a tomada do telefone, proporcionando acesso à Internet sem leads. Poderá ser facilmente adaptada para a ranhura i-Link da PS2 e poderá suportar uma rede sem fios entre várias consolas para ligação de múltiplos jogadores.

WEBCAM (I-LINK)

Já vimos versões de protótipos capazes de seguir os movimentos de um utilizador e os traduzir para um jogo. Agora imagine tirar uma fotografia da sua sala de estar e inseri-la directamente na cena de Silent Hill 2 que o pôs a gritar pela mãe. Este é o tipo de interactividade com que a Sony anda a experimentar actualmente.

RATO (USB)

Crucial para jogadores de estratégia, também será precioso se estiver a pensar fazer algo mais criativo com a sua PS2, tal como editar gráficos ou misturar música.

CÂMARA DE VÍDEO DIGITAL (I-LINK)

Gravar as suas férias, amigos ou filmes numa câmara digital é muito bonito, mas a história não tem de acabar aqui. Os filmes digitais são facilmente editados e, com o software apropriado, pode realizar o próximo projecto Blair Witch na sua PS2.

IMPRESSORA DIGITAL (USB/I-LINK)

Transformando a sua PS2 numa espécie de escritório doméstico ou no centro nervoso de um atelier de posters, a impressora a cores da Sony deverá chegar às lojas japonesas este mês, e com software. Alguém está a pensar em "modificar" as fotos dos amigos?

MODEM ANALÓGICO (USB)

A Sony não gosta de modems, por isso, este aparelho será deixado para empresas como a Suncom, que já anunciou a Online Station – um modem padrão de 56Kbps. Não nos trará a banda larga, mas permite jogos mano-a-mano, simples navegação na Web e envio de correio electrónico.

MICROFONE (USB)

Microfones combinados com software de reconhecimento de voz poderão realmente dar-nos algo que vale a pena gritar. A Taito anunciou uma simulação de futebol, que tudo indica será fantástica, The Greatest Striker, na qual o utilizador desempenha o papel de um treinador, gritando aos seus jogadores que passem, rematem ou "saiam dali porque o meu bisavô cego podia fazer melhor do que isso".

TECLADO (USB)

Dá jeito para compor emails, claro. Mas espere aí, as futuras arenas online permitirão aos jogadores de PS2 defrontar fanáticos dos computadores. Nada bate a velha combinação rato e teclado quando toca a shoot 'em ups de primeira pessoa, por isso, se quiser sobreviver, terá de se equipar devidamente. Unreal Tournament irá suportá-los na PS2.

MÁQUINA FOTOGRÁFICA DIGITAL (USB/I-LINK)

Finalmente, a câmara mente. Fotos digitais são simples de manipular e, um dia destes, poderá usar a sua PS2 para as colocar em jogos. Imagine rebentar com inúmeros zombies com uma estranha semelhança com o seu patrão. A Cybershot DCS-P1, da Sony, que é compatível com a PS2, deverá começar a ser vendida no Japão por esta altura e também pode imprimir imagens e gravar pequenos filmes de 20 segundos.

TELEMÓVEL (USB)

Os telefones WAP podem oferecer um desajeitado acesso à Internet, mas o que na verdade queremos ver é o sucessor do PocketStation. Carregue o seu lutador favorito de WWF 3, exercite-o todo o dia no ginásio virtual do seu telemóvel e depois descarregue-o para a PS2 à noite, pronto para desancar todo o mundo.

LEITOR DE MINI-DISCO (OUTPUT ÓPTICO DIGITAL)

Pega-se no software Music 3 DJ, recentemente anunciado pela Codemasters, misturam-se algumas melodias e depois gravam-se directamente no MiniDisc através do output óptico digital. Ou carregue as novas amostras directamente para a PS2 a partir do Walkman digital. A escolha é sua.

PALAVRAS CARAS

RAM
Random Access Memory (memória de acesso aleatório) é a memória de curto prazo de um computador. O DVD coloca aqui porções de jogo as quais são depois acedidas pelo Motor de Emoção e por outros chips através do bus de sistema. Os dados em RAM podem ser actualizados, o que permite ao CPU recorrer a novas instruções que lhe permitem modificar a imagem no ecrã, a pontuação de jogo e as posições das personagens, etc.

SOMBREAR
Em gráficos tridimensionais, esta técnica envolve a aplicação de sombras, progressivamente mais claras ou mais escuras da mesma cor, a um objecto 3D para lhe dar a impressão de luz a incidir sobre ele.

SOM SURROUND
Uma técnica áudio que submerge o ouvinte numa "envolvente de som" 3D, em que o som surge de todas as direcções, consoante a localização do objecto que o emite. Por exemplo, é possível ouvir um carro a chiar do lado esquerdo do seu carro, num jogo de corridas, ao mesmo tempo que uma sirene de polícia se faz ouvir à direita. A PlayStation 2 suporta Dolby som surround no leitor de DVD e é possível exportá-lo para a sua aparelhagem de alta-fidelidade.

TEXTURA
Um mapa plano, com padrões de cores em pixéis aplicados aos polígonos de um modelo 3D para representar detalhes de superfície realistas como fendas e manchas. Estes mapas de textura podem ser envoltos nos objectos o que lhes dá a aparência de tudo, desde uma parede rugosa a um rosto. A aplicação de luz, sombras e filtros completa a ilusão.

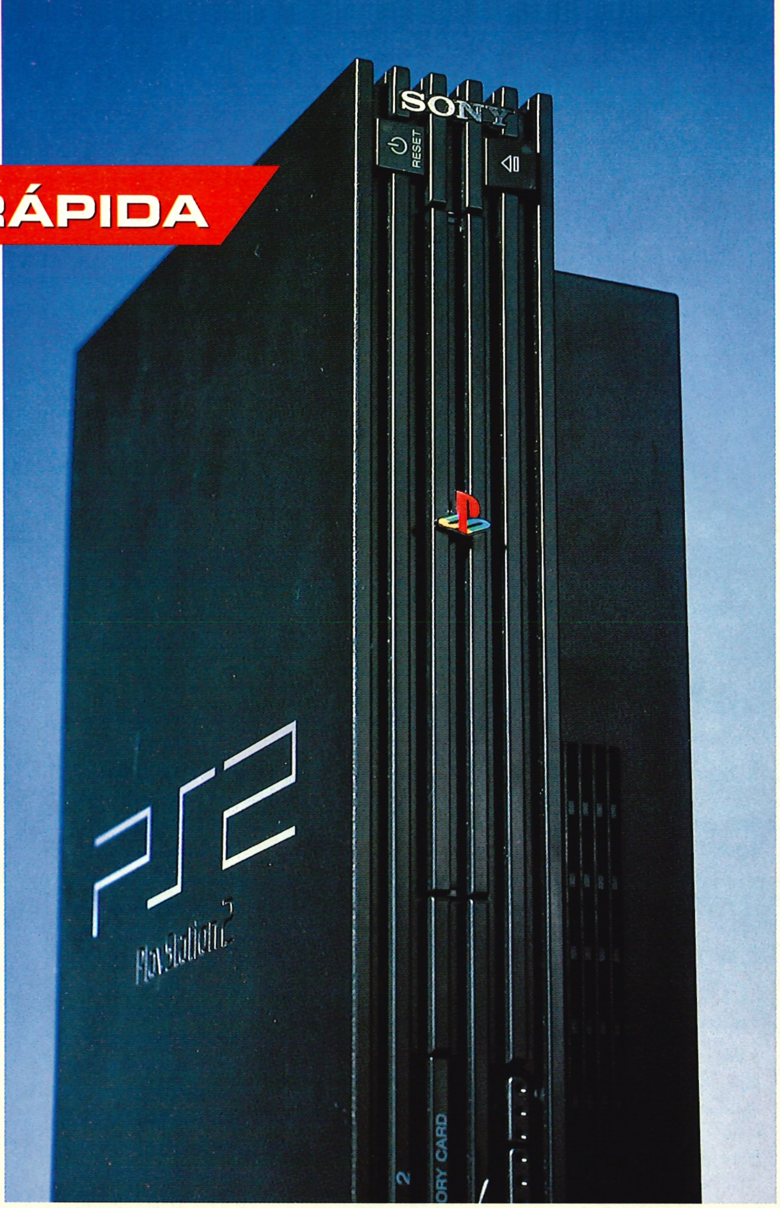
UNIDADES VECTORIAIS
Trata-se de duas unidades lógicas (uma espécie de microprocessadores) dentro do chip do Motor de Emoção que fornecem a principal energia de processamento. Diz-se que são difíceis de programar. Nós acreditamos.

DESTAQUE

MAIS SUAVE E MAIS RÁPIDA

FACTO: OS TÍTULOS DE PS1 JOGAM-SE MELHOR NA PS2

Não é fantasia, não só a PS2 jogará praticamente todos os seus velhos jogos PS1, como, em muitos casos, poderá efectivamente torná-los melhores e carregá-los mais depressa. Poderá parecer impossível mas o PlayStation Driver da nova máquina, a parte do software que a deixa processar programas PS1, também pode ser configurado para fazer uma ou duas coisas inteligentes usando a potência extra da PS2.



ACESSO RÁPIDO AO DISCO

Para além de ler discos DVD, o disco da PS2 também funciona como um leitor de CDs 24x de velocidade normal – duas vezes mais depressa do que o leitor de CD da PlayStation. Alguns jogos não funcionam com esta configuração rápida ligada, mas quanto ao resto, os tempos de carregamento são por vezes diminuídos drasticamente. Em Tenchu 2, por exemplo, os símbolos das lanternas que mostram o processo de carregamento não se acedem simplesmente uma depois da outra, mas por vezes três de cada vez! O carregamento entre muitas secções sofre uma redução de 70%, demorando muitas vezes quatro ou cinco em vez de trinta ou mais segundos para que a informação seja lida e um novo nível/filme surja no ecrã. Mas, como para provar que não se pode curar o que está doente, descobrimos que a nova driver não consegue transformar as irritantes sequências de "abertura de portas" de Resident Evil 3 num piscar de olhos (embora na verdade abram mais depressa).

TEXTURAS MAIS SUAVES

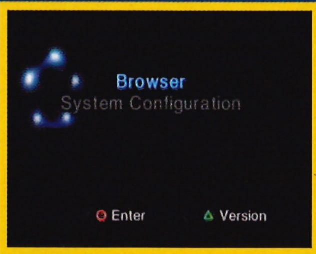
Um problema comum em muitos jogos 3D é que as superfícies poligonais muito detalhadas podem parecer "mexer-se" ou "ganhar grão". Para evitar isto, a PS2 usa uma técnica designada por MIP Mapping. A ideia é usar versões de baixa resolução (menos detalhadas) da textura em partes distantes da superfície e uma versão em alta resolução da mesma textura em grande plano. Os resultados é que as superfícies parecem mais sólidas, pois a PS2 efectivamente "desfoca" massas de polígonos da mesma forma que os nossos olhos tendem a fazer com as superfícies no mundo real – o único detalhe que perdemos é o aspecto de grão que não desejamos!

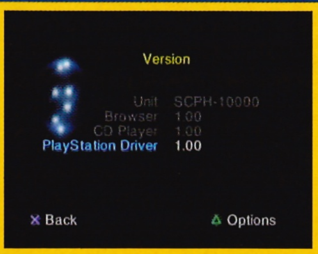
ANTES & DEPOIS

Testámos a eficácia deste suavizar de textura da PS2 em Tenchu 2 (esquerda). A diferença mais óbvia é que a coluna em primeiro plano tem um aspecto muito menos grosseiro. O pavimento de madeira também foi melhorado. Linhas pretas de cor, anteriormente recortadas, foram combinadas e "suavizadas". Finalmente, veja a parede de cor clara. Não só os quadrados de cor são menos proeminentes, mas as traves de madeira escura parecem agora ter sido endireitadas – milagrosamente!

COMO FAZER

O suavizar de texturas e a mais rápida leitura de CD são acedidos através do menu de opções da PlayStation Driver. Obtém-se isto carregando em △ quando surge o Browser brilhante (quando inicia a PlayStation sem inserir um disco). Mude a opção Texture Mapping de Compatible (compatível) para Smooth (suave) e Disc Speed (velocidade de disco) de Compatible para Fast (rápido). Se tiver problemas com estes parâmetros pode sempre voltar a pô-los em Compatible para desempenho normal de PS1.





PS2 P&R

AS PERGUNTAS QUE NOS COLOCAM SOBRE A PS2. MUITAS VEZES.

P AINDA POSSO TER UMA DAS PS2 DA PRIMEIRA VAGA?

R Não, não sem oferecer uma quantia astronómica ou socorrer-se de violência.

P A PS2 VIRÁ COM UM DISCO DEMO?

R Sim. E há uma lista completa do seu conteúdo*.

JOGÁVEL

FIFA 2001	Desporto
SSX Snowboard Supercross	Desporto
Wild Wild Racing	Corridas

VÍDEO

Dead or Alive 2	Luta
Fantavision	Puzzle
ISS	Desporto
Ridge Racer V	Corridas

EXTRAS

YABASIC (ver em baixo)	Utilidade
Find My Own Way	Técnico

MODO ATTRACT

Vídeo de introdução
Filme da ficha técnica

YABASIC BASIC

A inclusão de YABASIC no disco demo apanhou muitos profissionais da indústria de surpresa. Basicamente (desculpe!), YABASIC é uma versão da linguagem de programação BASIC que os primeiros produtores de jogos começaram por usar no ZX Spectrum. Quando se apanha o jeito desta linguagem, ela deverá permitir-lhe programar os seus próprios jogos em PS2. YABASIC é na verdade um substituto do projecto Net-Yaroze de má sina, que implicava comprar uma PlayStation especial negra e ter alguns conhecimentos de C+. Desta vez, o software encontra-se à disposição de todos, com um manual online a que se pode aceder pela Internet e a possibilidade de programar software usando o teclado da PS2. A ideia é que isto provoque uma explosão de novos talentos de programação. E, sim, esse talento pode ser o seu...

** O conteúdo pode ser modificado devido a atrasos e outros problemas.*

P POSSO JOGAR TÍTULOS PS1 NA PS2?

R Quase todos, sim.

P POSSO JOGAR TÍTULOS PS2 NA PS1?

R Não.

P POSSO GRAVAR JOGOS PS2 NUM CARTÃO DE MEMÓRIA PS1?

R Não.

P POSSO USAR UM CARTÃO DE MEMÓRIA PS1 NA PS2?

R Sim, mas apenas para jogos PS1.

P OS MULTI-TAPS SÃO COMPATÍVEIS EM AMBAS AS DIRECÇÕES?

R Não.

P E TODOS OS OUTROS PERIFÉRICOS?

R Os joypads e outros controladores oficiais serão compatíveis em ambas as direcções.

P QUANTO CUSTARÃO OS JOGOS?

R Essencialmente, isso compete aos retalhistas. Os melhores títulos poderão surgir a um preço aproximado de 15.000 escudos, embora seja provável que a maioria dos títulos tenha um custo que vá dos 10 aos 13 contos.

P HAVERÁ UMA SÉRIE PLATINUM DE TÍTULOS PS2?

R A Sony ainda não afastou essa possibilidade. Se isso acontecer na PS2, porém, não será antes de dezoito meses ou dois anos.

P PRECISAREI DE CABOS NOVOS PARA FAZER A LIGAÇÃO AO MEU TELEVISOR?

R Receberá um cabo SCART com a sua PS2, embora possa usar a sua velha unidade RF ou comprar uma nova se o seu televisor não for compatível com SCART.

MAS EU NÃO CONSIGO ARRANJAR UMA...

Contactámos os principais retalhistas em busca de uma PS2 mas o stock inicial já tinha sido totalmente reservado. A maior parte dos lojistas pensa que não irá conseguir colocar mais nenhuma nas prateleiras até Março. Temos razões para pensar que a Sony Europe possa arranjar mais um lote de consolas antes do Natal. Se isso acontecer, estas máquinas serão objecto de mais uma rodada de pré-encomendas em vez de irem directamente para as prateleiras. Algumas lojas já montaram uma nova lista de espera onde é possível inscrever o nome para receber uma PS2 à medida que forem sendo disponibilizadas, numa base de "o primeiro a chegar é o primeiro a ser servido". Esta decisão cabe aos retalhistas e sugerimos que se inscreva o mais depressa possível para maximizar as suas hipóteses de ter uma máquina rapidamente.

P PODEREI JOGAR TÍTULOS JAPONESES?

R Não.

P PODEREI LER DVDS DE OUTRAS REGIÕES, COMO ESTADOS UNIDOS E JAPÃO?

R Sim e não. A PS2 europeia consegue ler DVDs japoneses mas precisará de comprar um televisor compatível com NTSC para os ver. Mas os DVDs americanos não são compatíveis, por isso esqueça importações baratas.

P PODEREI NAVEGAR NA INTERNET?

R Ainda não. Estão planeados modems não oficiais mas não foram confirmadas datas de lançamento, preço e capacidade.

P PODEREI JOGAR ONLINE?

R Um dia, poderá, sim, mas, até ao momento, ainda ninguém anunciou um jogo PS2 online. Os periféricos necessários só estarão disponíveis no final do próximo ano.

P A REVISTA PLAYSTATION CONTINUARÁ A SER PUBLICADA?

R Sim. A Revista PlayStation continuará a ser a revista de jogos mais popular do planeta e assim será por muitos anos.

P CONTINUARÃO A FALAR DE JOGOS PS1?

R Claro que sim. Continuaremos a levar até si todos os pedacinhos de informação disponível sobre a PlayStation 1. No entanto, também estaremos atentos à PS2, com novidades, previews, testes e análises.

P QUANTO TEMPO FALTA PARA A PS3?

R Bolas! Você nunca se dá por satisfeito? Pelo menos cinco anos, por isso, a sua máquina não ficará obsoleta tão depressa.

PC CD

PlayStation 2

© 2000 Electronic Arts Inc. EA SPORTS e o logotipo da EA SPORTS são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts Inc. nos E.U.A e/ou outros países. Todos os direitos reservados. EA SPORTStm é uma marca Electronic Artstm. Produto oficial licenciado pela FIFA!. Logotipo FIFA © 1977 FIFA TM. PlayStation, o logotipo da PlayStation e da PlayStation 2 são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas de Sony Computer Entertainment Inc.

PERFECTUS
CHUTUS
PODEROSUS

A PAIXÃO DO FUTEBOL
A UM RITMO ALUCINANTE
PODER ABSOLUTO SOBRE UMA LEGIÃO DE SEGUIDORES
CONSEGUES-TE AGUENTAR EM CIMA DOS PÍTONS?

ÓPTIMO. AGARRA AS CHUTEIRAS
ISTO É FIFA.
A EXCELÊNCIA DO FUTEBOL DESTE SÉCULO.
E DO PRÓXIMO. E DO SEGUINTE.

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME™

EASPORTS.COM

DESTAQUE

OS JOGOS DE LANÇAMENTO

NÃO SATISFEITA COM O MAIOR LANÇAMENTO DE HARDWARE DA HISTÓRIA, A SONY ESTÁ DECIDIDA A QUE A PS2 TAMBÉM TENHA O MAIOR ALINHAMENTO DE JOGOS DE LANÇAMENTO DE SEMPRE.

JOGOS DE CONDUÇÃO A PARTIR DE 24 DE NOVEMBRO

F1 WORLD RACING CHAMPIONSHIP
Editora: Ubi Soft
Produção: Ubi Soft

Acção de tipo arcada marca este jogo de corridas de primeira. Estabeleça recordes de voltas e atire Schumacher para a gravilha.

STUNT GP
Editora Virgin
Produção: Team 17

Jogo de proezas com carros controlados por rádio que incorpora elementos de corrida. Apanhe aeromilhas consoante o seu tempo de manobra e depois aperfeiçoe o seu carro.

MIDNIGHT CLUB
Editora Rockstar
Produção: Angel

Jogo de corridas mano-a-mano que transforma ruas iluminadas de néon em auto-estradas. Ignore as luzes mas evite os loucos que se atiram a si.

RC REVENGE PRO
Editora Acclaim
Produção: Acclaim

Regresso dos veículos controlados por rádio que pretendem provar que o tamanho não é tudo. Uma série de enormes perigos vêm por defeito.

RIDGE RACER V
Editora: SCEE
Produção: Namco

A clássica série de corridas mete uma mudança para nos chegar mais rápida e elegante do que nunca. Uma pena, a questão das barras (ver Teste na página 39).

SMUGGLER'S RUN
Editora: Rockstar
Produção: Angel

Jogo de condução em terra batida que mistura roubo, escalada de colinas e resistência à prisão. Atire-se contra um amigo, roube o saque dele, e fuja (ver Teste na página 40).

TYPE S
Editora: EA
Produção: EA

Jogo de corridas com bom aspecto mas fraca manipulação orientado para carros reais, circuitos terríveis e imensas contrabrecagens. Um dos títulos mais fracos do pacote.

ACÇÃO

DISNEY'S DINOSAUR
Editora: Ubi Soft
Produção: Ubi Soft

Licença do ano baseado no épico animado da Disney. Conduza os seus companheiros dinossauros numa desesperada fuga intercontinental à extinção.

GRADIUS III E IV
Editora: Konami
Produção: Konami

Shooter dos anos 80 de deslocação lateral ressuscitado para fazer o seu dever na PS2. Voar e disparar básicos com uma introdução sofisticada.

SILENT SCOPE 2
Editora: Konami
Produção: Konami

Mostre que é um atirador de primeira, eliminando terroristas e salvando o presidente. Não há espingarda de plástico, mas imenso poder de fogo (ver Teste na página 40).

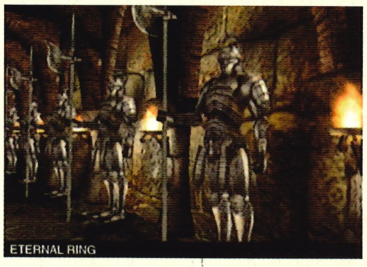
TIMESPLITTERS
Editora: Eidos
Produção: Free Radical Design

Shooter de primeira pessoa obscenamente bonito que o leva a viajar no tempo com uma sacola de armamento. A jogar por diversão, promete ser grande.

X-SQUAD
Editora: EA
Produção: EA

Shooter 3D de terceira pessoa. O utilizador tem de enviar uma equipa de quatro elementos para enfrentar terroristas, destruir a paisagem e accionar interruptores. Teste no próximo mês.

RPG



ETERNAL RING
Editora: Crave
Produção: From Software

RPG de acção na terceira pessoa que envolve acumular anéis para ganhar ataques e capacidades. Imensos diálogos de texto e massacre de orcs.

ESTRATÉGIA

THEME PARK WORLD
Editora: EA
Produção: Bullfrog

Construa o seu próprio parque de diversões, depois cobre aos visitantes virtuais uma fortuna para experimentar os seus prazeres. Jogo de estratégia totalmente único.

PLATAFORMAS

RAYMAN REVOLUTION
Editora: Ubi Soft
Produção: Ubi Soft

Saltos 3D em mangas de camisa destinado aos amigos caninos. Níveis engraçadinhos e coloridos, inimigos bem animados e imensos power-ups.

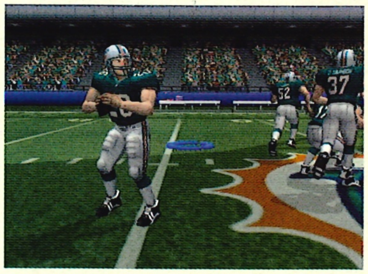
DESPORTO

FIFA 2001
Editora: EA
Produção: EA

O jogo de futebol campeão de vendas da PS faz sentir o seu estilo com mais animação, colisões mais nítidas e mais de 10.000 jogadores. Veja só aqueles logótipos dos patrocinadores.

ISS
Editora: Konami
Produção: Konami

Simulação de futebol estrela no Japão chega à Europa com nomes de jogadores reais e jogabilidade e tácticas ainda mais rápidas e fluidas. Versão mais estilo N64 do que Pro.



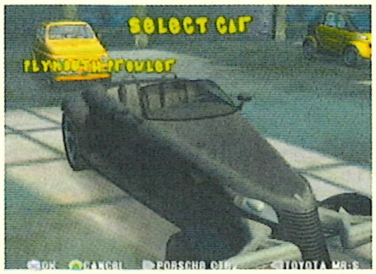
MADDEN 2001
Editora: EA
Produção: EA

A grande série de sempre convida-nos a experimentar a dor do futebol americano. Excelente detalhe, gráficos sumptuosos e tácticas inteligentes.

■ OS FÃS DE PLATAFORMAS FIQUEM ATENTOS A MUNCH'S ODDYSEE EM ABRIL! ■ TREINADORES TÊM LMA 2001 EM MARÇO! ■ LOUCOS POR ESTRATÉGIA COM AGE OF EMPIRES II NO

Um mínimo de 26 títulos será posto à venda no Dia Um (24 de Novembro), com outros sete a aparecer pouco depois. Mais 13 chegarão durante o mês de Dezembro e estão planeados mais 50 jogos para lançamento até ao próximo mês de Março – isto perfaz uns incríveis 96 jogos nas prateleiras em apenas quatro meses!

Os primeiros Testes de jogos PS2 na página 38



TOP GEAR DAREDEVIL
Editora: Kemco
Produção: Kemco

Junte-se a um clube automóvel secreto e arrase pelas ruas, perseguindo rivais, criando o caos e tentando fugir às garras da lei.

WILD WILD RACING
Editora: Rage Games
Produção: Rage Games

Jogo de corridas buggy 4x4 em terra batida que mistura desafios cronometrados e de acrobacias pela Índia, Islândia e Estados Unidos.

LUTA

DYNASTY WARRIORS 2
Editora: Midas
Produção: Koei

Épico marcial muito ambicioso no qual os heróis avançam sobre múltiplos inimigos e influenciam o curso de batalhas de mil homens. Parece fantástico.

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2
Editora: Midway
Produção: Midway

Primeiro assalto na PS2 do jogo de murros satírico. Imensos movimentos extravagantes e personagens gloriosas.

TEKKEN TAG TOURNAMENT
Editora: SCEE
Produção: Namco

O título de combate que é campeão de vendas duplica as suas 39 personagens para proporcionar acção arcada de perfeição pixelizada e sete modos de jogo (Teste na página 38).

STREET FIGHTER EX3
Editora: Capcom
Produção: Capcom

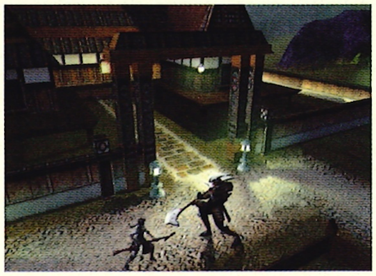
Um título de lançamento no Japão, EX3 é mais uma actualização apressada dos beat 'em up. A grande alteração é que dez lutadores podem enfrentar-se em simultâneo.

EVERGRACE
Editora: Crave
Produção: From Software

A sequela de Eternal Ring, desta vez apresentando personagens falantes em tempo real e um extenso guarda-roupa de personagem. Estranho.

KESSEN
Editora: EA
Produção: Koei

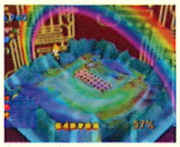
Simulação de batalha passada no Japão feudal. Comande exércitos poderosos e resolva dilemas para chegar a general. Estilo gráfico fortemente japonês.



SUMMONER
Editora: THQ
Produção: Volition

Demanda mítica que se concentra num grupo de cinco aventureiros e as suas capacidades de chamar demónios. Apresenta batalhas em tempo real.

PUZZLE



AQUA AQUA-WETRIX 2
Editora: SCI
Produção: Zed 2

Jogo em que se tenta apanhar e ferver excesso de água através de uma utilização engenhosa de peças do cenário que caem e cometas incandescentes. Versão de um original para PC, Wetrix.

FANTAVISION
Editora: SCEE
Produção: SCEE

Extravagância pirotécnica psicadélica. Elabore um fantástico espectáculo de fogo de artifício neste flash 'em up surpreendentemente viciante.

SUPER BUST-A-MOVE
Editora: Acclaim
Produção: Taito

Puzzler preocupantemente viciante (todas as consolas têm de ter um) no qual é preciso rebentar bolhas e enterrar adversários. Crueldade na sua mais pura forma de desenho animado.

NHL 2001
Editora: EA
Produção: EA

Simulação de hóquei americano duro e puro. Placagens de estraçalhar os ossos e imensas configurações e movimentos habilidosos. Deverá chegar às nossas mãos no próximo número.

SSX SNOWBOARD SUPERCROSS
Editora: EA
Produção: EA

O jogo de corridas sobre pranchas ansiosamente aguardado. Poderá não ser o Wipeout da PS2 mas deverá fazer revirar o almoço. Teste no próximo número.

SWING AWAY GOLF
Editora: T&E Software
Produção: EA

Jogo de sabor a filme animado, com jogadores em crises de birra, fatos bónus e o seu próprio gerador de campos customizável.

INT TRACK & FIELD
Editora: Konami
Produção: Konami

O título de desancar botões cheio de atletas traz um competitivo jogo a quatro mãos à PS2. Adiante-se aos seus amigos para ser o primeiro a ligar-se.

ATÉ DEZEMBRO

Estarão disponíveis mais 13 jogos incluindo estes aqui apresentados:

- **COOL POOL** Take 2 Interactive
- **DEAD OR ALIVE 2** SCEE
- **F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000** EA
- **F1 WORLD GRAND PRIX** Konami
- **H3O SURFING** Take 2 Interactive
- **MOTO GP** SCEE
- **NBA LIVE 2001** EA
- **ORPHEN: SCION OF SORCERY** Activision

PARA MAIS SOBRE TODOS ESTES JOGOS VISITE OS SITES DAS EDITORAS.

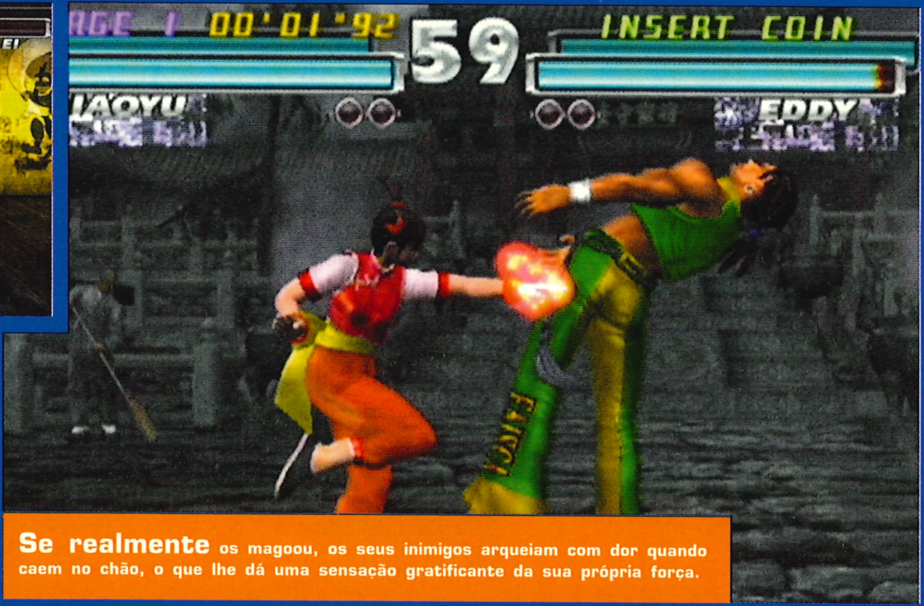
ATÉ MARÇO DE 2001...

A Sony promete mais 50 lançamentos, veja alguns dos principais:

- **DARK CLOUD** SCEE
- **FORMULA 1 2001** SCEE
- **GRAN TURISMO 3** SCEE
- **KNOCKOUT KINGS 2001** EA
- **PROJECT EDEN** Eidos
- **STAR WARS: STARFIGHTER** LucasArts
- **THE BOUNCER** Square
- **THE WORLD IS NOT ENOUGH** EA
- **UNREAL TOURNAMENT** Infogrames
- **WIPEOUT FUSION** SCEE

FINAL DE 2001! ■ DESPORTISTAS RADICAIS SALTAM EM MAT HOFFMAN 2 NO PRÓXIMO ANO! ■ METAL GEAR SOLID 2 NO FINAL DO PRÓXIMO ANO. SE TIVERMOS SORTE!

Os arremessos e os golpes são espectaculares e podem infligir uma quantidade enorme de estragos quando desferidos atempadamente.



Se realmente os magoou, os seus inimigos arqueiam com dor quando caem no chão, o que lhe dá uma sensação gratificante da sua própria força.

UM BEAT 'EM UP DE PRÓXIMA GERAÇÃO IMPLICA JOGADORES DE PRÓXIMA GERAÇÃO.

Tekken Tag Tournament

"No seu melhor, é acção beat 'em up elegante e estratégica"

EDITORA:	SCEE
PRODUÇÃO:	Namco
DATA DE SAÍDA:	Fim de Novembro
JOGADORES:	Um a quatro
FORMATO:	PlayStation 2

Quando os jogos de luta brigam, há dois lados na contenda: Tekken e Street Fighter. Se o leitor for um fã devoto de SF, o mais provável é que deteste Tekken. Neste caso, Tekken Tag Tournament dar-lhe-á muito mais razões brilhantes, de alta resolução, cheias de polígonos para detestar a série. Os apaixonados por Tekken, por outro lado, poderão usar este título como a principal razão para comprar o novo brinquedo da Sony. Mas, primeiro, uma breve mensagem para os resistentes. Se chegar a Tekken vindo da série Street Fighter, vai achá-la uma confusão frustrante de acção pára-arranca que é tudo menos instintiva. Mas não desista, porque um dia, finalmente, tudo fará click. Ou, mais precisamente, fará crack. E rodará, colidirá, torcerá e partirá, e tudo com tanta força que se questionará como alguma vez pôde duvidar. A chave de Tekken sempre esteve em descobrir os seus próprios ritmos e combos, e destruir o progresso do adversário. Naturalmente, o estilo de Tag Tournament não é diferente. Há mais personagens, mais movimentos, mais opções escondidas, e algumas alterações menores ao delicado equilíbrio de Tekken. Naqueles pontos em que o título anterior exigia que dominasse uma personagem de cada vez, o aspecto de tagging (passar de um lutador a outro) obriga-o a escolher dois lutadores e a, estrategicamente, tirar e pôr um e outro na acção. Tekken Volleyball foi substituído pelo muito superior (mas igualmente inútil) Tekken Bowling, que surge quando desbloqueamos metade das personagens escondidas. Naturalmente, porém, a principal modificação feita ao jogo é visual. Beneficiando de uma nova demão de pintura digital, o jogo tem um aspecto fenomenal. As roupagens fluem de forma natural em torno dos corpos magoados dos lutadores, rostos esculpidos a polígonos fazem caretas e contorções, e depois há aquelas arenas intricadamente construídas... É simplesmente lindo. Aqui há duas verdades. A primeira é que comparar Street Fighter e Tekken é tolice, porque, apesar de superficialmente semelhantes, são tão diferentes um do outro como Gran Turismo e Speed Freaks. A segunda é que, individualmente, gráficos soberbos não implicam revolução na jogabilidade. Apesar da caracterização implacável e dos extras escondidos, Tekken Tag Tournament não é mais do que Tekken Três e Um Pouco Mais. Mas não é um fracasso. No pior, é apenas um tapa-buracos enquanto não chega Tekken 4. No seu melhor, é um exemplo de acção beat 'em up elegante e estratégica com um impacto duradouro e arrasador. Consoante o lado em que estivermos, naturalmente. ■

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

TEKKEN 3 (REVISTA 36 10/10)
Na verdade, o mesmo jogo, e a prova de que a PS1 pode equiparar-se à sua irmã mais nova em termos de jogabilidade.

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

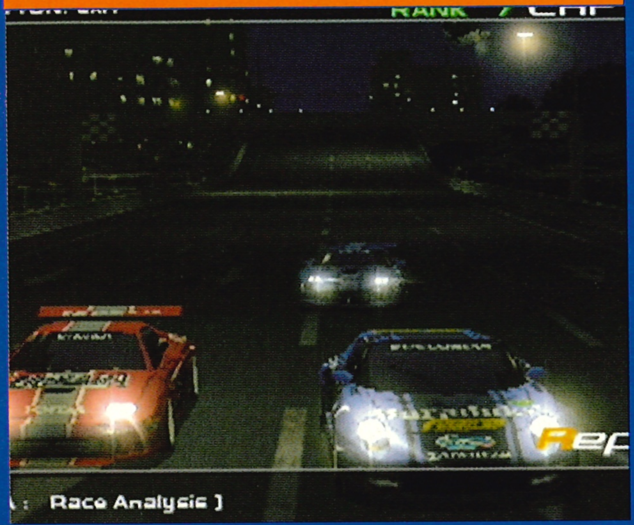
VEREDICTO

GRÁFICOS:	Animação fantástica e cheia de força, com toques subtis	9
JOGABILIDADE:	A magia Tekken continua lá, igual a si mesma	8
DURAÇÃO:	Níveis de dificuldade múltipla e 14 personagens para desbloquear	8

Tekken Tag Tournament marca um nível elevado na PS2. Mas não se trata de um beat 'em up imbatível, e aqueles que já têm Tekken 3 poderão querer esperar por outro título que o derrube.

8 EM **10**

Acção a ritmo acelerado sempre foi a rocha sobre a qual os jogos Ridge foram feitos. O modelo número cinco não é excepção.



Derrapagens na primeira pessoa são uma experiência que ninguém deveria ter de conhecer. Se comprar Ridge V, acabará por se ver ao volante de uma potente máquina, por isso não faça as curvas demasiado depressa.

QUANDO TECNOLOGIA, CIDADES VIRTUAIS E CINCO ANOS DE AFINAÇÃO COLIDEM...

Ridge Racer V

"De longe, os visuais mais rápidos e vistosos num jogo Ridge..."

EDITORA:	SCEE
PRODUÇÃO:	Namco
DATA DE SAÍDA:	Fim de Novembro
JOGADORES:	Um ou dois
FORMATO:	PlayStation 2

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

GRAN TURISMO 2 (REVISTA 55 10/10)

Estatísticas monumentais suportadas por um jogo delirantemente divertido. A melhor simulação de corridas da PS1.

Ridge Racer maravilhou toda a gente quando revelou o assombroso poder da PlayStation em 1995, por isso parece-nos apropriado que regresse para lançar a PS2. O que torna RRV ainda mais enternecedor é o lembrar-nos tanto o Ridge original.

Se isto sugere um jogo retro, os gráficos deverão constituir uma inesperada delícia para os olhos. Trata-se dos visuais mais rápidos e vistosos que alguma vez embelezaram um jogo Ridge. Arranha-céus e túneis detalhados sobre as nossas cabeças e, mais perto do circuito, tapumes de madeira e chicanas guardadas por luzes de aviso passam ao nosso lado. Os carros estão lindos com superfícies reflectoras brilhantes. Mas a inovação não é o ponto forte de RRV. Pegar no comando, é como se os fantasmas nunca tivessem ido embora, com carros mais duros encostados àquelas curvas a alta velocidade mas derrapando, constituindo assim o único caminho para a glória. Escolha o carro certo e deslizar de lado numa curva fechada é só uma questão de desacelerar um pouco ao mesmo tempo que se guina o volante e depois, após um segundo ou dois, voltar a pisar fundo e endireitar o carro. É claro que "apenas" pressupõe que o jogador entrou na curva no ângulo correcto e que o seu sentido de oportunidade é infalível. Para além disso, é uma questão de passar por pilotos que estão muito desejosos de se lhe atravessar no caminho. O único raio de novidade é "drafting" – o termo de Ridge para a utilização do turbilhão de um rival para sua vantagem aerodinâmica.

No entanto, depois de louvar a sua velocidade, o seu aspecto e a sua manipulação, não podemos ignorar duas irritantes falhas. RRV tem, para pôr a questão suavemente, duas terríveis barras negras uma em cima e outra em baixo. Não existindo nos jogos japonês e americano, foram acrescentadas em virtude do nosso padrão televisivo PAL diferente. Este efeito garante que a versão PAL corra mais depressa do que as outras versões, mas isto é um preço horrível a pagar quando poderia ser evitado por meio de uma opção para passar de 50 para 60 Mhz (as TVs de modem SCART podem converter o sinal NTSC americano de 60 Mhz). A outra irritação é a neblina azul que estraga o modo de dois jogadores em ecrã dividido – o que esperávamos que a potência da PS2 tivesse eliminado para sempre. Menos um ponto pelos gráficos, portanto.

RRV é uma espantosa diversão e um jogo de corridas muito sólido (apesar de um tanto fácil), mas é apenas uma amostra da excelência visual que estará para vir.

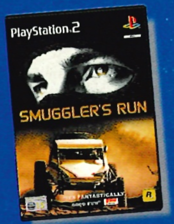
Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Rápidos, fluidos, lindos... mas detestamos aquelas barras	8
JOGABILIDADE:	É uma acção arcada maravilhosamente equilibrada	8
DURAÇÃO:	Levará séculos se quiser desbloquear todos os carros	8

Uma conversão com falhas de um excelente jogo. Talvez não seja a obra-prima que esperávamos, mas continua a demonstrar amplamente a velocidade e detalhe que podemos esperar dos jogos de corridas da PS2.

8 EM **10**

NÃO, NÃO É UM JOGO DE BANDIDOS, É MUITO MAIS DIVERTIDO...



Smuggler's Run

EDITORA:	Rockstar Games
PRODUÇÃO:	Angel Studios
DATA DE SAÍDA:	Fim de Novembro
JOGADORES:	Um ou dois
FORMATO:	PlayStation 2

Carros rápidos, negócios escuros e ser apanhado pelos chuis. Grand Theft Auto 2 da Rockstar tinha todos estes elementos, e o mesmo acontece com o seu último produto, Smuggler's Run.

Percorra a América numa tentativa de reunir produtos "quentes" como partes de motor roubadas. Ao contrário de Driver ou de GTA, o ambiente é muito mais rural, e o jogador dará por si a calcorrear colinas e vales tentando entregar a mercadoria em tempo recorde e evitando os polícias da fronteira. Poderá não parecer excitante no papel, mas é um jogo muito divertido. A partir do momento em que atiramos o nosso carro por aquela colina, a manipulação dos veículos é excelente e o nível de detalhe soberbo. Descobrir o caminho pelos mapas é simples, graças a um apontador no cimo do ecrã. Quando as missões começam a aquecer, contudo, não terá a possibilidade de se deslocar em linha recta. Passar para o mapa do ecrã e encontrar as melhores rotas para evitar a polícia, em breve se torna um hábito, embora seja uma sorte se descobrir uma logo na primeira tentativa. Pode ser frustrante ter de começar de novo, e a falta de variedade nas missões também se pode tornar maçadora. Mas não desencoraje. SR vale umas boas gargalhadas e é uma respeitável estreia na PS2. ■

Grandes distâncias até ao horizonte tornam as paisagens de Smuggler's Run uma alegria para conduzir.

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Absolutamente luxuriantes, e com uma boa distância até ao horizonte	9
JOGABILIDADE:	Tanner conheceu Colin McRae. Este é o filho deles	8
DURAÇÃO:	Pode ser frustrante – é preciso pô-lo de lado de vez em quando	7

Uma alegre mistura de condução em terra batida com cenas de perseguição em contra-relógio. Não será tudo para todos, mas é uma boa diversão, e é tudo o que precisa de saber.

8 EM 10

SAQUE DA PISTOLA NESTA ESPANTOSA CONVERSÃO DE ARCADA.

Silent Scope

EDITORA:	Konami
PRODUÇÃO:	KCEO
DATA DE SAÍDA:	Fim de Novembro
JOGADORES:	Um
FORMATO:	PlayStation 2

É espantoso como uma novidade inteligente consegue animar um género cansado. Para todos os efeitos, a versão arcada de Silent Scope é apenas mais um festival de tiros de arma ligeira. No entanto, ao permitir que o jogador faça zoom sobre os seus alvos com a espingarda de atirador montada na frente, acrescenta mais um nível de profundidade. É claro que a PS2 não tem este adorno e tem de se remediar com o Dual Shock 2 – mas o que poderia ser uma transição desastrosa poderá na verdade funcionar muito bem.

No papel de um atirador de uma equipa SWAT, o jogador é atirado para uma série de cenários cronometrados, nos quais criminosos escolhidos têm de ser eliminados um a um. Tal como a jogabilidade, o modo de controlo é simples, com o jogador a segurar o botão L1 para uma perspectiva geral de cada nível, ao mesmo tempo que liberta o botão lateral para fazer zoom sobre o próximo alvo. Dominar estes dois sistemas e os diferentes níveis de precisão que permitem exige tempo, mas a interessante concepção de nível e a imensa criatividade recompensam. Em última análise, porém, é a mistura de ritmo e precisão característicos de Silent Scope que o tornam tão divertido. Sem dúvida, um título a ter em atenção nesta vaga inicial de títulos PS2. ■

Descubra uma moça no seu quarto de hotel ou a apanhar sol e ganhará uma vida extra. De bónus.

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Variados e bom design de níveis	8
JOGABILIDADE:	Simples, mas é exigida precisão total	8
DURAÇÃO:	Tem um gancho que continuará sempre a puxá-lo de volta	8

Um soberbo exemplo de simplicidade que é viciante e divertido. O joypad é mais do que substituto da arma da máquina arcada. Há poucos títulos arcada tão elegantes como este.

8 EM 10

O CLÁSSICO DA KONAMI ESTÁ A CHEGAR À PLAYSTATION 2...

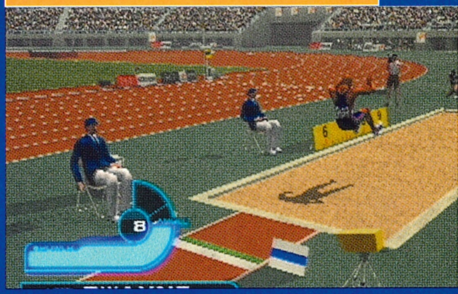
ESPN International Track & Field

EDITORA:	Konami
PRODUÇÃO:	KCEO
DATA DE SAÍDA:	Fim de Novembro
JOGADORES:	Um a oito
FORMATO:	PlayStation 2

No que diz respeito à vontade de fazer músculo, os jogos de exibição atlética são todos muito semelhantes. Todos mantêm o sistema de controlo à base de desancar botões exibido pelo Track & Field original e esta actualização PS2 demonstra que a Konami não tenciona abandoná-lo tão depressa. O sistema de controlo familiar, porém, é sintomático de um título que, à parte a renovação gráfica, não apresenta surpresas e é, portanto, uma desilusão.

Com a jogabilidade gravada em pedra, a Konami concentrou-se assim na remodelação dos gráficos grosseiros dos jogos de PS1. Os atletas vêm com rostos realistas e uma animação melhorada, enquanto os ângulos de câmara são muito mais impressionantes e o nível geral da apresentação tem mais brilho do que uma medalha olímpica. Quanto aos eventos, porém, há coisas novas e antigas. Os 100 ms, 110 ms barreiras e o lançamento do dardo foram polidos, mas não disfarçam o quanto o jogo se apoia nos retoques superficiais para cobrir uma jogabilidade simplista. Ao contrário, o salto à vara e tiro são os eventos com maior perícia. Continua a ser interessante quando jogado numa multidão competitiva, mas é sempre um título datado pela brevidade das etapas e pelo sistema de comando ultrapassado. ■

A colher de pau será provavelmente o único prémio que esta desalentada conversão de um clássico título de PlayStation poderá ganhar.



Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Atletas bem realizados e uma apresentação impressionante	7
JOGABILIDADE:	Dez eventos, mas não há conteúdo suficiente	5
DURAÇÃO:	Desafiante, mas apenas a curto prazo	6

Grande adrenalina num jogo preso entre uma rocha e um penedo. O sistema de comando é o melhor para um jogo destes, mas limita a jogabilidade. E a apresentação elegante esfuma-se quando a novidade desaparece.

6 EM 10

CHOQUE COM OBJECTOS E ATROPELE PESSOAS.

Midnight Club Street Racer

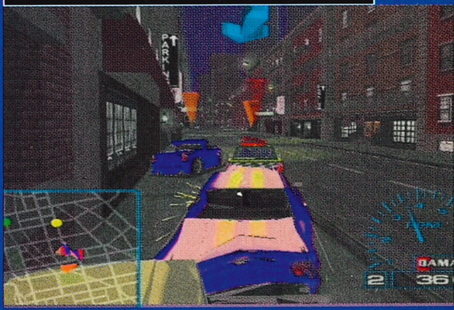
EDITORA:	Rockstar Games
PRODUÇÃO:	Angel Studios
DATA DE SAÍDA:	Fim de Novembro
JOGADORES:	Um ou dois
FORMATO:	PlayStation 2

Passado em Nova Iorque e Londres, Midnight Club é um jogo desavergonhadamente amoral que nos lança num mundo de corridas de rua ilegais. A ideia é ir de A a B passando por uma série de postos de controlo. E pode causar toda a confusão que quiser porque, embora a polícia procure fazê-lo abrandar, nunca se dá ao trabalho de o prender.

No modo Career, conduz por Nova Iorque tentando participar numa corrida. Se ganhar, pode competir por um novo carro. As corridas propriamente ditas têm lugar nas ruas, nos becos e edifícios da cidade, e quanto mais jogar melhores atalhos encontrará. Se ganhar todas as corridas, pode participar nos Campeonatos Mundiais em Londres; se ganhar estes, poderá correr pelo prémio máximo – um título não oficial.

Há uma sensação genuína de velocidade quando fazemos uma curva, derrubando caixas e peões sobre o capô, e os jogos para múltiplos jogadores são divertidos. Mas, embora o jogo individual faça com que continuemos a jogar, uma vez que temos de ganhar mais uma corrida para obter mais um carro, para ganhar mais uma corrida, há algo que falta nesta experiência. Basicamente, talvez seja porque a melhor parte – chocar e fazer asneiras – nos faz perder as corridas e também há uma sensação de "... só isto"? ■

Vida nocturna. Atropele peões quando o sol começa a despontar, mas não conte ganhar desta forma.



Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Suaves com marcos reconhecíveis, mas algo monótonos	6
JOGABILIDADE:	Com múltiplos jogadores é excelente, mas jogar a sós aborrece	8
DURAÇÃO:	O modo de múltiplos jogadores tem pernas	6

É muito divertido e maravilhosamente amoral com elevado nível de interesse para múltiplos jogadores. Mas o modo de utilizador individual tem falta de profundidade e os gráficos não conseguem impressionar.

6 EM 10

PREPARE-SE PARA O MELHOR!
50 JOGOS
SOLUÇÕES
E AINDA
24 DEMOS
MEGA SCORE
DREAMCAST NA INTERNET
METAL GEAR SOLID PC
CEREBRO E SANGUE FRIO
HEAVY METAL F.A.K.K.2
RED ALERT 2
HOMEWORLD CATACLYSM
X-MEN MUTANT ACADEMY
CARMAGEDDON TDR2000
INSANE
NO ONE LIVES FOREVE
COMBAT FLIGHT SIMU
POWERSTONE 2
SPYRO 3
MK SPECIAL FORCES
B-17 FLYING FORTRESS
MEGA Soluções
MEGA SCORE
24 DEMOS JOGÁVEIS
62
UM UNIVERSO DE JOGOS

EM PRODUÇÃO

A REVISTA PLAYSTATION DÁ UMA ESPREITADELA ÀS PRANCHAS DE DESENHO DOS PRINCIPAIS PRODUTORES DO PLANETA, PARA VOS TRAZER AS ÚLTIMAS NOVIDADES.

DEZEMBRO 2000

PERSPECTIVA

Ted Carron, programador principal da Multiplayer Network da todo-poderosa Codemasters.

O que é a Codemasters Multiplayer Network (CMN) e quando a podemos utilizar?
É uma instalação que permite aos jogadores da PS2 jogarem contra os utilizadores de PC, WAP e X-Box online. O cenário multiformato vai dar-lhe a oportunidade para demonstrar quem é o melhor ao nível de campo de jogo. Formalmente, a CMN vai estar activa a 24 de Novembro (dia de lançamento da PS2), mas vai ter de esperar até ao próximo ano, quando tiver um modem e um disco rígido para a sua PS2, antes de poder aderir.

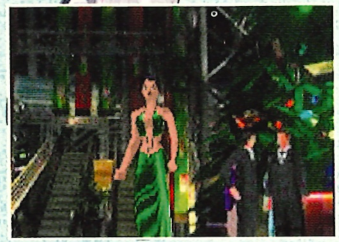
Como vai funcionar e quais são os jogos que a CMN vai utilizar?
Tecnicamente, a CMN não permite que as máquinas falem umas com as outras. Em vez disso, há um servidor central que permite que os jogos corram simultaneamente em várias máquinas. O número ideal de competidores é de quatro e as coisas começam com Insane para PC, um jogo de corridas. Será capaz de jogar todos os futuros jogos da Codemasters com as capacidades CMN e a nossa experiência em corridas significa que muitos deles serão ideais para os jogadores medianos.
A competição é baseada em etapas de habilidade.
Se ganhar numa etapa, progredirá e competirá em jogos em tempos pré-estipulados.

Quem tiver um computador lento vai afectar os visuais nas consolas adversárias?
Não. Porque os jogadores não estão ligados directamente, o jogo está sempre a correr na mesma velocidade. Se tem uma máquina mais lenta, está simplesmente a ver a imagem incorrecta.

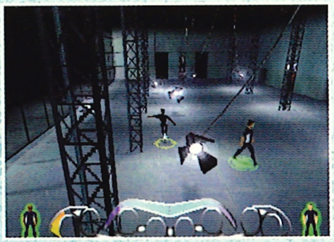
O que acontece se alguém faz batota?
Todos têm um perfil, que lista em quantas infracções as pessoas estiveram envolvidas, isto é, jogos onde foram feitas batotas. Os outros jogadores vão evitar jogar com pessoas assim. Igualmente, vão surgir excelentes jogos de modo a que possa jogar com concorrentes fortes. Vale a pena notar que nenhuma máquina vai pôr outra fora da competição.

Que importância tem este mecanismo para quebrar o estigma do jogo online?
Muita. O jogo online é visto frequentemente como sendo apenas para alguns. A competitividade que sustenta a CMN vai aliciar todos os jogadores.

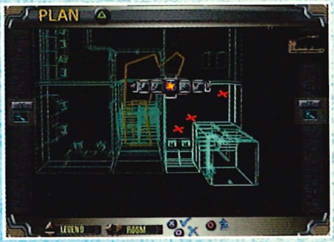
Que importância têm as redes de banda larga em futuras instalações como esta?
As redes de banda larga, como tal, não são cruciais para o número de jogadores, mas todos os avanços que forem feitos vão permitir-nos levar as coisas mais adiante. Por exemplo, imagino uma época em que podemos ter tempo real nos discursos de jogo, de modo que pode zombar dos seus adversários à medida que os ultrapassa. ■



Fear Effect: Retro Helix



The Mission



Raibow Six Rogue Spear

CONTEÚDO...

Fear Effect: Retro Helix 44
Uma prequela do quase brilhante Fear Effect, Retro Helix mostra como tudo começou para Hana, Deke e Glas.

The Mission 46
Poderá um jogo baseado num anúncio – mesmo tão impecável como o da Nike – ser qualquer coisa de bom? Demos uma espreitadela prévia.

Rainbow Six Rogue Spear 48
Rainbow Six pretendia combater o terrorismo, Rogue Spear ambiciona colocá-lo ao estilo das Forças Especiais.

NOME:

FEAR EFFECT: RETRO HELIX

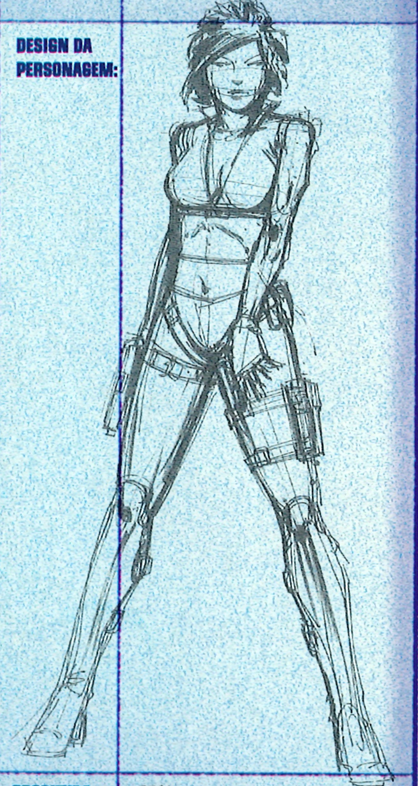
NOTA:

SEM MEDO? ENTÃO, ENTRE NESTA ASSUSTADORA ACÇÃO ORIENTAL.

FICHA TÉCNICA

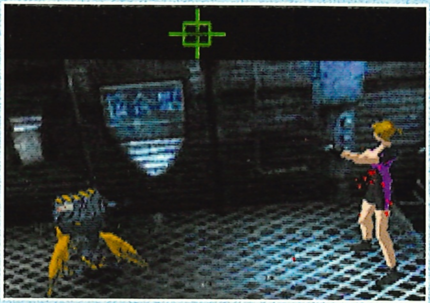
GÉNERO:	Aventura de acção
EDITORA:	Eidos
PRODUÇÃO:	Kronos
DATA DE SAÍDA:	Início de 2001

DESIGN DA PERSONAGEM:



PRODUZIDO: 60%

O mundo de penumbras sombrias que habita vão levá-lo a alguns antros manhosos e refúgios pretensiosos.



Uma chuva de balas. Armada até aos dentes com o mais variado arsenal, por vezes, a subtileza está fora do menu.

Um urinol. O jogador alcança os vilões em algumas zonas decididamente pouco glamorosas e fedorentas.

O SÍNDROMA DA CHINA

Uma das melhores coisas sobre o primeiro Fear Effect era a sua localização oriental maravilhosamente pormenorizada, embebida em mitologia chinesa e nascida de gráficos de estilo anime. Tudo isto trouxe uma bem-vinda modificação aos jogos das ruas de Bronx infestados de personagens. Retro Helix segue-lhe o exemplo.
O jogo começa numa sombria Hong Kong, onde descobrimos as origens das personagens. Depois, mudamo-nos brevemente para Nova Iorque, antes de acelerar numa meia volta através do mundo para a cidade murada de Xi'an, para o túmulo perdido do primeiro Imperador da China (o que, presumivelmente, significa que já não está perdido) e finalmente para Penglai Shan, a "lendária" ilha montanhosa dos imortais.
O capítulo final do jogo envolve uma espectacular revelação entre a bela Rain e a sua (naturalmente) diabólica irmã gémea, Mist.
Não vamos estragar a surpresa dizendo quem vence, mas o leitor pode querer saber porque é que Rain, sendo uma "amiga" tão devotada de Hana, não apareceu no Fear Effect 1...

Tal como o seu antecessor, Fear Effect: Retro Helix é uma aventura ao estilo de Resident Evil, com a violência a ser perpetrada em cenários animados. E, tal como o seu antecessor, situa-se firmemente no Oriente longínquo.

Chegou agora a vez de Crash Bash. Estranhamente, porém, em vez de continuar a história que iniciou no primeiro jogo, Retro Helix tem lugar antes dele. Falámos com Tom Marx, o produtor do jogo da Eidos, e esclarecemos algumas questões.
"Bem, nós sentimos que havia uma certa quantidade de antecedentes das personagens principais que não tínhamos explicado no primeiro jogo", diz Marx. "Como é que Hana, Deke e Glas começaram por conjugar forças? O que tornou estes mercenários no que eram em Fear Effect? Estas e outras perguntas são respondidas em Retro Helix."
De acordo com Marx, FE:RH será apenas a segunda versão de uma enorme saga de Fear Effect, culminando num jogo final que revelará a verdade por detrás de todos os acontecimentos.
Agora uma sequela não seria uma sequela – mesmo que esta seja uma prequela – sem um arsenal fresco onde pode escolher a sua arma e Retro Helix cumpre convenientemente a regra. "Há algumas novas armas impecáveis no jogo, tanto para um combate próximo como para situações à distância", revela Marx. "As novas armas de curto alcance incluem um Taser que atordoa o seu inimigo com um choque de alta voltagem. Incluímos uma arma EMP para inutilizar as máquinas electrónicas por um curto período, mas o tempo suficiente para as desmantelar com o novo lança-granadas. Também pode usar o lança-chamas para queimar a carne dos maus da fita, quando precisar."
Parece então que está garantida mais uma dose de ultraviolência e de malevolência generalizada,

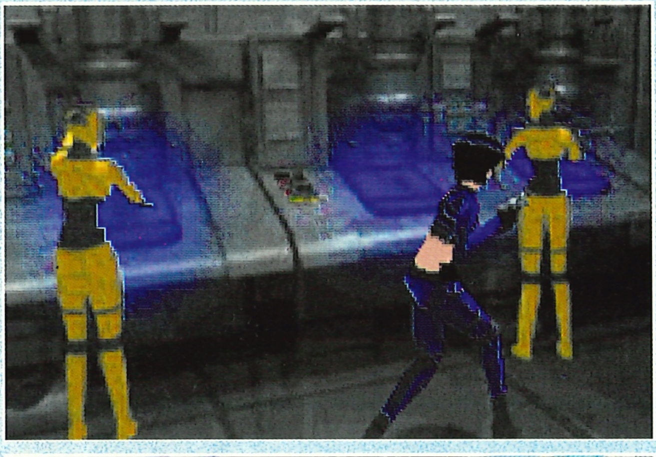
CITAÇÃO: **"Pode usar o lança-chamas para queimar a carne dos vilões"**

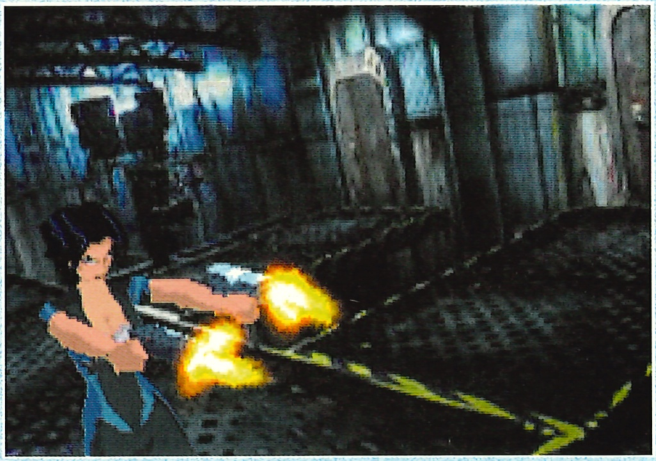
Fora de moda. Além dos lustrosos trajes furtivos, a colecção deste ano ostenta esta arma maravilhosa para damas delicadas.

que impregnou o original. E para o ajudar a dirigir tudo isto, haverá uma nova personagem jogável, Rain Qin, que apoiará Hana, Deke e Glas. Ela não é uma velha sabida, de acordo com Stan Liu, director do jogo para a produtora Kronos. "Rain é linda e extremamente inteligente", entusiasma-se Liu. "Ela é a parceira e amiga íntima de Hana. A relação e a química entre Rain e Hana é o que torna tão divertido jogar com ela." Ainda bem que Rain se juntou ao grupo, porque eles vão enfrentar uma nova série de vilões. "Refizemos a animação, a parte artística e a Inteligência Artificial para todos eles", acrescenta Marx. "A Inteligência Artificial foi muito melhorada em relação ao primeiro jogo – será capaz de verificar as várias reacções de cada vilão, quer seja um mediador ou um estudante, um guarda de segurança ou um espião."

Está tudo muito bem, mas aqueles que jogaram o primeiro jogo – embora fosse bem conseguido – vão ficar esperançados de ver um ou dois aspectos resolvidos. Como, por exemplo, aqueles cansativos tempos de carregamento sempre que morre. "Desapareceram", garante-nos Liu. E quais as melhorias do sistema de comando, oposto ao de Resident Evil, que precisava mais do que uma ligeira habituação? "Há um conjunto extra de esquemas de comando, denominados 3D Controls." "E não é tudo", continua Liu. "Renovámos o motor para suportar objectos e obstáculos em ambiente 3D. Acrescentámos tempo real, esferas de luz dinâmicas de modo a que o jogador e os inimigos se possam esconder nas sombras.

Mais uma vez, temos actores profissionais a dar voz às personagens. Temos uma nova música e efeitos especiais talhados especificamente para cada local e situação. A lista continua..." Continua, mas não aqui. Mas vamos trazer-lhe mais novidades sobre Retro Helix nos próximos meses. ■





Coragem. Agarrem bem os chapéus, vai haver um tiroteio.

PERFIL

EMPRESA:	KRONOS
NOME:	Stan Liu
CARGO:	Director
HISTORIAL:	Liu trabalhou no primeiro Fear Effect, conjuntamente com Tom Marx, o produtor da Eidos.
INFLUÊNCIAS:	Liu viu filmes como Ghost In The Shell, Akira and Ninja Scroll para o visual do jogo. A acção é inspirada nos trabalhos de John Woo e Tsui Hark.

OUTRA INFORMAÇÃO

WEB SITE:	www.kronosdigital.com

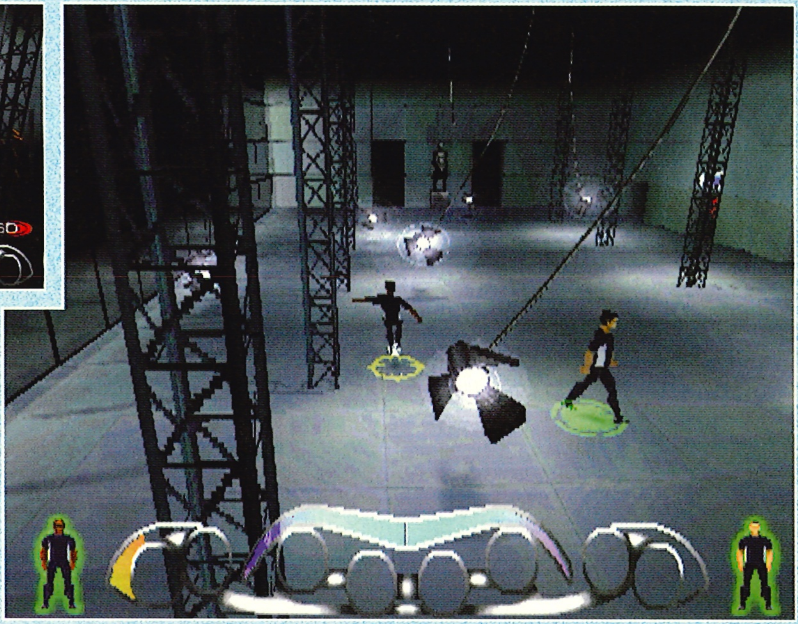
NOME:

THE MISSION

NOTA:

UM VIDEOJOGO BASEADO NUM ANÚNCIO DA NIKE – ERA APENAS UMA QUESTÃO DE TEMPO...

Luís Figo junta-se a um elenco de estrelas, para trazer um anúncio realmente bom para a PlayStation.



FICHA TÉCNICA

GÉNERO:	Futebol/Combate
EDITORA:	Microids
PRODUÇÃO:	Microids
DATA DE SAÍDA:	Dezembro
PRODUZIDO:	**80%**

A Nike é uma das marcas com o nome mais reconhecido no mundo e todos viram o anúncio futurístico onde robôs ninjas assaltaram um jogo de futebol. Aquele em que entrava o nosso jogador Luís Figo. Acontece que a Nike visualizou um videojogo desde o primeiro dia e foi direita à Microids para que ele se efectuasse. Os veteranos dos jogos recordarão alguns lamentáveis cruzamentos de anúncios e videojogos nos anos 80 (alguém se lembra de Tony Tiger?), por isso, falámos com o director de projecto de The Mission, Jeff Cagna, numa tentativa de sermos convencidos de que esta é uma boa ideia.

"A jogabilidade é basicamente idêntica à do futebol, com um elemento de combate. Toda a acção tem lugar neste estranho edifício, onde os ninjas, representando tudo o que é mau no futebol, guardam a bola Geo Merlin roubada. O objectivo é derrotá-los, fazendo truques de futebol." Tudo bem, mas o que é que realmente se faz?

"Os jogadores podem passar as bolas uns aos outros, para evitar os inimigos e alcançar certos pontos no jogo, utilizando a perícia futebolística padrão. O elemento de combate surge quando eles utilizam combinações especiais. Um jogador pode decidir, por exemplo, fazer dois saltos no ar ou transformar a bola numa bola de fogo e usá-la como arma." Por isso, livra-se dos ninjas, obtém a bola, protege os seus companheiros de equipa e sai do nível.

"Digamos que uma sequência típica será a de dois jogadores entrarem na sala. Quando atravessarem um raio laser, os ninjas aparecem. Pode aplacá-los ou utilizar a bola como arma – driblando, passando, todos os cabeceamentos e combinações são necessários para evitar que os ninjas obtenham a bola. Para sair da sala, têm de ser accionados alguns interruptores. A única maneira de accionar estes interruptores é atirar a bola na direcção destes. Mas, enquanto se movimentam na sala, os jogadores são atingidos por chamas, lasers e gases tóxicos. Eles têm de usar a sua perícia futebolística para ficar com a bola, durante todo o tempo."

Certamente que é uma reviravolta na habitual fórmula de futebol e com a assistência da Nike, Luís Figo, Edgar Davids, Andy Cole, Guardiola, Kanu e uma aparição especial do treinador Louis Van Gaal, a originalidade de The Mission pode captar as mentes dos jogadores mais imaginativos. Mas o futebol é um jogo antigo e divertido e, embora não pretendamos ficar indecisos, não podemos prever para que lado é que esta bola irá cair. ■

Um pontapé de livre fatal. O futebol é a sua arma neste jogo de morte e competição.

PERFIL

EMPRESA:	Microids
NOME:	Jeff Cagna
CARGO:	Director de projecto
HISTORIAL:	Cagna associou-se recentemente à Microids, mas a equipa foi envolvida em títulos que cruzam todos os formatos.
INFLUÊNCIAS:	A única verdadeira influência do jogo foi o próprio anúncio da Nike, embora a equipa olhasse para bastantes títulos de futebol.

CITAÇÃO: **"Eles têm de usar a perícia futebolística para ficar com a bola"**

As revolucionárias PlayWorks PS2000 Digital oferecem puro áudio surround Dolby® Digital, criando um incrível ambiente com "ponto de convergência" (sweet spot) de total imersão em Som. Ideal para Jogar! A sua tecnologia única e design inovador complementam as capacidades avançadas de áudio da PlayStation 2™ para uma performance sem precedentes.

Visita-nos em WWW.EUROPE.CREATIVE.COM

CREATIVE

© Copyright 2000. Creative Technology Ltd. Creative é uma marca registada da Creative Technology Ltd. Dolby é uma marca registada do Dolby Laboratories. PlayStation 2 é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment Inc. Todas as outras marcas ou deno minações, são marcas registadas ou comerciais dos seus respectivos titulares.

NOME:

RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

NOTA:

MATE OS MAUS DA FITA E SALVE OS REFÉNS. QUASE PODERIA SER UM LIVRO...

FICHA TÉCNICA	
GÉNERO:	Acção/estratégia
EDITORA:	Ubi Soft
PRODUÇÃO:	Red Storm/Saffire
DATA DE SAÍDA:	Fevereiro
PRODUZIDO:	80%

Planear as missões é uma parte importante de Rogue Spear, embora também possa defender o mundo com os planos predeterminado.

A sua oportunidade de chefiar um grupo de elite de forças especiais está prestes chegar com Rainbow Six Rogue Spear para PlayStation. "Rogue Spear não é o típico jogo de disparos na primeira pessoa", diz Elizabeth Loverso, a directora de operações da Red Storm, a empresa que o escritor Tom Clancy escolheu para desenvolver os jogos baseados no seu romance Rainbow Six.

Clancy supervisionou o desenvolvimento da aclamada versão para PC de Rainbow Six, mas a versão PlayStation – a qual, tal como Rogue Spear, foi convertida pela Saffire Corporation – foi mal acolhida (edição 52 5/10). Loverso promete que Rogue Spear será bastante melhor. "Já não vai haver aquela procura do fim do nível", contou ela à Revista PlayStation. Outras alterações – matar com um só tiro, por exemplo – deverão ajudar a sobressair a ênfase sempre intrigante do planeamento das missões.

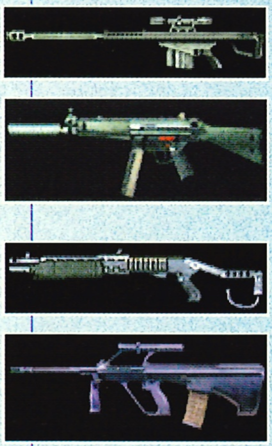
A jogabilidade gira em torno de 18 missões onde, de acordo com Loverso, tem de "eliminar os maus da fita enquanto salva os reféns e, se perder um refém, a missão é um fracasso". O jogador comanda um membro de equipe de cada vez. Cada grupo consiste em quatro soldados escolhidos entre um grupo de 40 indivíduos. Este conjunto de soldados está dividido em cinco tipos: peritos de demolição, atiradores de elite, especialistas de reconhecimento, técnicos de electrónica e tropas de assalto.

Mas a verdadeira condução da narrativa não vem dos soldados, mas do enredo externo – como é sublinhado nas sequências de vídeo e pelas instruções que obtém do oficial superior John Clark, antes de cada missão. "Rogue Spear encoraja-o a passar o tempo a 'representar' o que o enredo contém", explica Loverso. "Tentámos manter o jogador envolvido com o 'Porque é que estou a fazer isto?'" Existem 25 armas diferentes, incluindo espingardas com mira telescópica, pistolas com silenciador, metralhadoras e várias granadas.

Mas Loverso entusiasma-se em realçar a necessidade de actuação furtiva para conseguir atravessar as missões. "É uma grande parte do jogo", refere ela, mencionando a utilização do "sensor térmico", que auxilia o seu avanço secreto contra o inimigo, permitindo-lhe ver através das paredes.

Além de um modo Story, há uma opção para dois jogadores, a qual é dividida em quatro jogos: Survival, Scatter Assassination (o primeiro jogador a encontrar um refém e a pô-lo em segurança ganha), VIP Escort e Assassination (o jogador esconde o seu refém e persegue os outros jogadores).

Isto pode ser um jogo realmente adorável... ■



O registo do arsenal. Com terroristas à solta há bastante armamento por onde escolher.

PERFIL	
EMPRESA:	Red Storm Entertainment
NOME:	Elizabeth Loverso
CARGO:	Directora de desenvolvimento
HISTORIAL:	Anteriormente da Acclaim Entertainment, Rogue Spear é o primeiro projecto de Loverso para a Red Storm.
INFLUÊNCIAS:	Sem surpresas, a Red Storm procurou a actuação furtiva em Metal Gear Solid e os elementos de estratégia na série Command & Conquer.

CITAÇÃO: **"Se perder um refém, a missão é um fracasso"**

Disney's Dinosaur - a derradeira viagem pela sobrevivência.

Entra neste fantástico jogo de acção da Disney Interactive:

- Domina as habilidades individuais de Aladar o Iguanodonte, Zini o Lémur, e Flia o Pteranodonte.
- Luta contra Velocriraptores, Albertosauros, Oviraptores e Carnotauros em 11 missões espectaculares.
- Incluí uma enciclopédia Interactiva - Dinosaur.
- Contém várias sequências cinematográficas retiradas do filme Disney's Dinosaur.

Disney Interactive

Ubi Soft Entertainment

PlayStation · Dreamcast · Game Boy Color · PlayStation 2

REFLEXION FAITE

© Disney. All rights reserved - © 2000 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved - All corporate names are registered Trade Marks of their respective owners.

Editora: SCEE
Produção: Eurocom
Data de saída: Dezembro
Jogadores: Um a quatro

Crash Bash

UM JOGO LOUCO COM STICKS, UM RODEO COM URSOS POLARES E BATALHAS COM TANQUES? PARECE QUE CRASH LEVOU UMA PANCADA NA CABEÇA.

MODO AVENTURA

Entre na sala Warp e escolha o seu jogo. Eles têm de ser todos vencidos e são todos loucos.

CRASHBALL

Em Crashball – um evento derivado do hóquei aéreo – anda de um lado para o outro para proteger a baliza enquanto tenta fazer passar as bolas de metal por entre os quatro adversários.

O marsupial preferido de toda a gente volta, cansado, sem dúvida, dos seus dias loucos nos karts de Crash Team Racing. Agora ele vai estar em Crash Bash que é completamente louco.
Este título é composto por uma série de mini-jogos que transportam Crash para situações bizarras e altamente divertidas, onde ele apanha os habituais troféus e prémios, à medida que percorre o seu caminho. Cada nível envolve a competição em quatro ou cinco torneios diferentes contra a equipa Crash do costume. O nível inicial dá-lhe a entender o que se segue: há Polar Panic, um rodeo/combate de sumo onde os ursos polares substituem os animais do Velho Oeste e há Crashball, uma espécie de jogo de hóquei aéreo em que se lançam bolas de ferro de um lado para o outro numa arena incrivelmente pequena. Pulos, lançamentos de dinamite e duelos entre tanques compõem o resto da acção. Os desafios são semelhantes ao longo de todo o jogo, mas vão-se tornando cada vez mais difíceis.
Claro que os elementos de aventura só estão presentes para dar acesso a bónus para as opções de múltiplos jogadores. Na verdade, Crash Bash é um jogo de grupo mais do que tudo e o que o vai tornar num enorme êxito é a possibilidade de travar competições caóticas com os seus amigos. Por isso, se anda à procura de um jogo que proporcione belos momentos de divertimento para quatro jogadores, Crash Bash é o ideal. Com arenas apertadas, acção rápida e furiosa e jogos cheios de humor, esta sequela deve ser tão satisfatória quanto os seus predecessores. ■

"Os elementos de aventura só estão lá para dar acesso a bónus para múltiplos jogadores"

REGRAS DE PARTIR CAIXAS

As regras são muito simples. Apanhe as caixas, atire-as para os seus companheiros e ria-se quando eles explodirem com a dinamite.

PARTIR CAIXAS

Mantenha uma distância segura em relação aos outros, mastigue a fruta preferida do doutor, sente-se e apanhe o troféu.

DERBY DINAMITE

Atirar caixas de dinamite pela arena pode provocar baixas sérias entre os concorrentes – é verdade, a violência é divertida.

MODO TOURNAMENT

Jogue 12 rounds de Tournament para ser o melhor e aceder a mais opções.

MODO BATTLE

Escolha uma de quatro arenas para andar na paródia com os seus amigos.

BOTAS DE VELOCIDADE

Para ter mais hipóteses de ganhar, adquira umas botas de velocidade e corra pela arena como um vencedor da medalha de ouro olímpica.

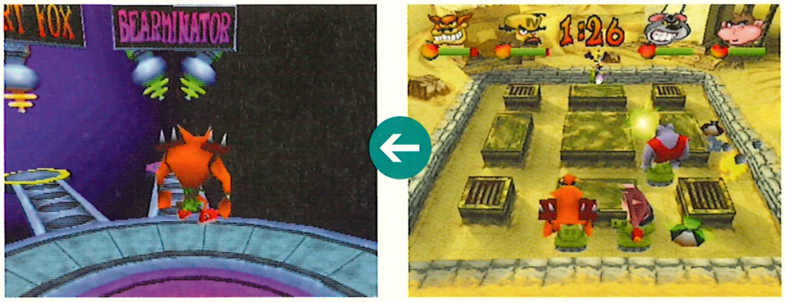
PANDEMÓNIO POGO

O objectivo aqui é saltar no seu pogo para colorir o máximo de quadrados possível com a sua cor. Estranho, muito estranho!

Os mini-jogos podem ser variantes de um tema, mas cada um tem a sua atracção. Certamente que a Liga Protectora dos Animais teria algo a dizer sobre o Rodeo com os ursos polares (cima-esquerda).

COMO SALTAR ADIANTE...

Para apreciar totalmente os modos Tournament e Battle para quatro jogadores, terá de terminar a aventura e aceder aos tesouros escondidos. Cada nível tem cinco eventos para vencer antes de enfrentar o boss final. Aqui temos Barmy Beah Ball, WWF Box-Throwing, Seal-Dodging, Pogo-ing e Tank Attax, antes do misterioso Bearminator! Todos loucos e incrivelmente divertidos, seguem linhas semelhantes, mas, à medida que a aventura evolui, tornam-se mais difíceis de completar. Por exemplo, os níveis iniciais de Crashball são giros e simples, mas mais para o final, estará a jogar numa arena apertada onde os fãs atiram as bolas em todas as direcções.



OPINIÃO

POSITIVO

- Frenesim para quatro jogadores.
- Vários subjogos.
- Gráficos decentes.

NEGATIVO

- Modo para um jogador limitado.
- Não há corridas.
- Desafios semelhantes.

A SABER

- O motor Bandicoot foi utilizado outra vez para mais entretenimento de excelência para múltiplos jogadores. O modo Adventure pode não estar à altura dos títulos anteriores, mas Crash Bash não se baseia só nisso.

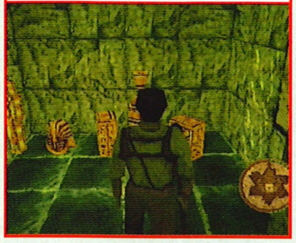
Editora: Konami
Produção: Rebellion
Data de saída: Novembro
Jogadores: Um

The Mummy

CAMINHE COMO UM EGÍPCIO OU COMO UMA BONECA, SE PREFERIR. TUDO É POSSÍVEL NO MUNDO ESTRANHO DE THE MUMMY...

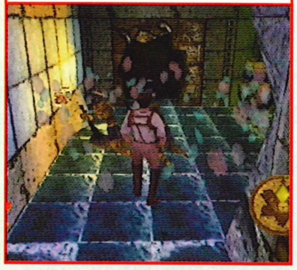
DEPRESSÕES FUNDAS

Mantenha-se atento a estas depressões na parede – muitas delas escondem tesouros e outros itens e, frequentemente, alojam interruptores secretos.



NINHARIAS

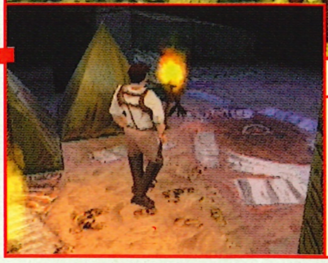
Pressione SELECT em qualquer altura para fazer aparecer, temporariamente, esta barra, que mostra quantas vidas lhe restam, quantos tesouros já recolheu e a quantidade de munição da arma que está a usar.



The Mummy: um filme inegavelmente tolo. Era uma espécie de Indiana Jones, com algum humor à mistura, e não só era um filme que se via bem, como até era, ocasionalmente, divertido.
E parece que a Rebellion seguiu essa abordagem informal nesta versão de The Mummy para PlayStation. O herói Ricky Connell anda de um lado para o outro. Com mil toneladas de pedra em cima dele, rodeado pela grandiosidade de uma raça antiga e com tudo isso acentuado por uma banda sonora digna de filme, Rick faz a sua jornada à boa maneira de John Inman. Essencialmente, The Mummy é uma espécie de Tomb Raider, com imensa exploração, segredos para descobrir e chacina de mortos-vivos.
Todos os elementos básicos estão presentes – os controlos para saltar, trepar e deslocar-se lateralmente em plataformas, um comando para rolar na lateral, para manter o herói fora de perigo, e um botão para olhar que permite examinar as redondezas com maior detalhe. Até as duas pistolas, que são a marca registada de Lara, foram metidas neste jogo.
Mas é aqui que as semelhanças acabam. O motor de jogo funciona de uma forma completamente diferente do de Tomb Raider: é consideravelmente mais rápido e pode-se percorrer os níveis a um bom ritmo. Os ambientes são mais fechados – nunca se sabe que tipo de criatura enfaixada está à espera, ao virar da próxima esquina, para lhe dar um abraço mortal.
A resolução de puzzles é dos elementos mais importantes e, embora a maioria deles seja apenas do estilo "interruptor para abrir portas", o método é muitas vezes invulgar. Demora-se muito tempo para descobrir aquele interruptor secreto esquivo.

> **"É uma espécie de Tomb Raider, com imensa exploração e segredos"**

Em busca dele, o jogador encontrar-se-á a empurrar estátuas, a recompor mosaicos e a usar tochas acesas em painéis, para revelar itens escondidos e o caminho que se estende adiante.
Os gráficos estão a progredir bem, com bastante hieróglifos e estátuas egípcias antigas a adornar os túmulos. As personagens também não são más e são parecidas com as do filme. A nossa única questão em relação ao visual é que o horizonte de acontecimentos é minúsculo. Talvez isso seja para aumentar a tensão, mas suspeitamos que seja para quebrar a taxa de fotogramas.
The Mummy está com um aspecto bastante apetitoso – saiba tudo no nosso Teste na revista do mês que vem. ■



AQUI VEM A VELA

O item padrão do equipamento de Rick é a tocha.
Ela pode ser usada para iluminar o caminho, revelar itens e áreas escondidas e para acender painéis que dão vidas extra.

Lara quê?
The Mummy é uma aventura de acção em 3D que decorre num local cheio de túmulos antigos. Parece um pouco familiar, não?

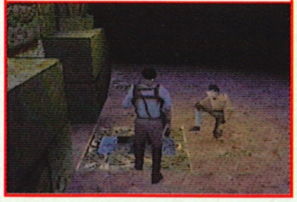
GRELHADO COM CHAMA

Estas chamas não são apenas para decoração. Elas providenciam fogo para a tocha de Rick, que arde durante um período de tempo limitado antes de se apagar. Convém ter uma ideia de onde elas estão ou ele acabará por esmagar o nariz contra uma parede.

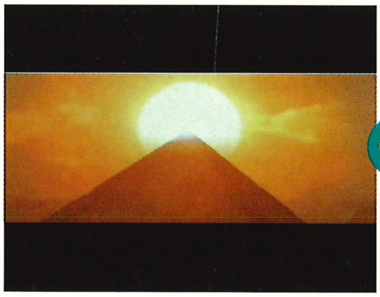
Cenário instável.
Tal como em todas aventuras estilo Indiana Jones, terá de correr em cima de colunas prestes a cair e passar por baixo de espadas mal presas.

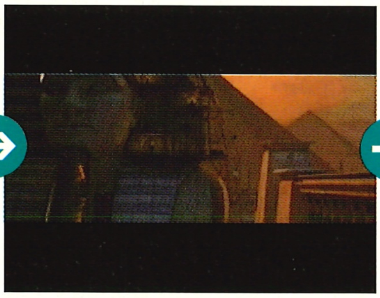
CARNE PICADA

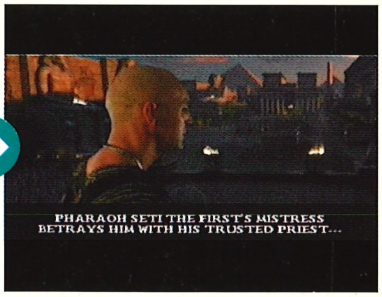
Rick Connell, ao seu serviço. Nenhum trabalho é demasiado grande ou pequeno para este homem. Ele anda com uma arrogância parva – mas a culpa disso não é dele.

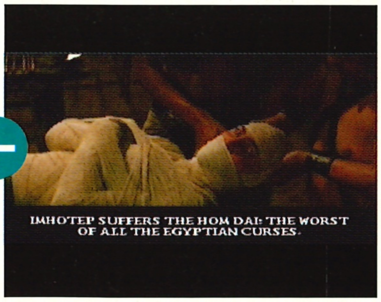


O MENINO DA MÚMIA IMHOTEP PORTOU-SE MAL. AQUI ESTÁ PORQUÊ...









Se você fosse o homem de confiança do faraó, não iria meter-se com a mulher dele, iria? Foi exactamente isso que Imhotep, o Alto Sacerdote de Osíris, fez. O faraó descobre e Imhotep tem de enfrentar a situação da forma mais dura possível.
Ele é levado para a cidade ancestral de Hamunaptra, enrolado em ligaduras e enterrado vivo num sarcófago cheio de escaravelhos carnívoros esfomeados. Eles devoram-no todo, mas Imhotep continua vivo – de uma forma estranha. Amaldiçoado para ser um morto-vivo para toda a eternidade, ele não tem esperanças de atingir a vida no além. Depois, chega um grupo de aventureiros que perturba o seu sono...

PSM OPINIÃO

POSITIVO

- Ligeiro.
- Bom aspecto.
- Ritmo rápido.

NEGATIVO

- Horizonte pequeno.
- Animações esquisitas.
- Um andar estranho.

A SABER

- Divertido até agora, mas com falhas. Há algumas questões sobre a repetitividade do jogo, já que tudo o que parece haver para fazer é correr de um lado para o outro, abrir portas e matar criaturas. Mas vamos reservar o julgamento para o próximo mês.

Editora: Eidos Interactive
Produção: Blitz Games
Data de saída: Dezembro
Jogadores: Um

Chicken Run

METAL GEAR SOLID COM FRANGOS? TALVEZ NÃO, MAS SERÁ ESTE O JOGO QUE O VAI FAZER SENTIR-SE COMO UMA GALINHA?

BOTÕES IDIOTAS

O jogo mostra os botões que são necessários para uma determinada tarefa – uma inovação que demonstra o quanto Chicken Run é dirigido aos mais novos.

HOMEM DAS TARTES

Mr Tweedy quer pô-lo, a si e às suas companheiras, numa tarte e conseguir grandes lucros com isso. Tudo o que tem de fazer é evitá-lo e aos seus cães.

VEGETAL ASSASSINO

É mais um vegetal distractivo, já que atirar couves faz com que os cães de Tweedy saiam a correr atrás delas – em vez de continuarem a persegui-lo.

CENAS

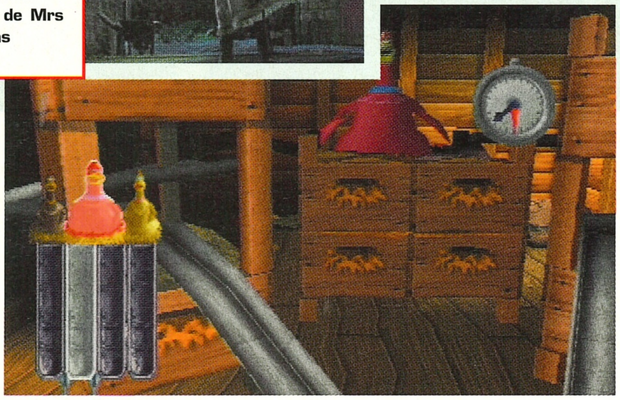
Chicken Run não só inclui cenas tiradas do filme (acima) como também tem sequências especificamente concebidas para o jogo (no topo).

SUBJOGOS

Andar pela quinta pode tornar-se um pouco repetitivo, por isso, Chicken Run inclui uma série de subjogos, como apanhar ovos e disfarçar-se de Mrs Tweedy e libertar as galinhas.

RADAR

A lata. Mostra o que o dono da quinta e os cães vêem, ao estilo de Metal Gear Solid.



O filme em que este jogo é baseado já foi várias vezes descrito como A Grande Fuga com galinhas. O equivalente em termos de videojogos é chamar-lhe um stealth 'em up com... galinhas.
Chicken Run dá-lhe o controlo sobre Ginger, Rocky, Nick ou Fetcher à medida que eles tentam escapar das garras dos terríveis donos da quinta, Mr e Mrs Tweedy, para evitarem ser transformados em tartes.
É preciso andar sorrateiramente pela quinta, evitando o dono, que faz as patrulhas, a mulher dele e os cães e tentar apanhar vários objectos que podem ser usados para sair para sempre do galinheiro. Paus, tesouras, botas, todos são postos a uso em várias tentativas engenhosas de fuga – como disfarçar as galinhas de mulher do dono da quinta e tentar fugir.
Há vários subjogos nos quais o jogador tenta libertar o máximo de galinhas dentro de um certo período de tempo. Pode usar catapultas, fogo-de-artifício e serras para lançar as suas companheiras por cima da cerca, rumo à liberdade. Procure o Teste no próximo número. ■

> "É preciso andar sorrateiramente pela quinta, evitando o dono, que faz as patrulhas"

PSM OPINIÃO

POSITIVO

- Bom para voltar a jogar.
- Excelente licença.
- Divertido para todos.

NEGATIVO

- Um pouco simples.
- Muita deambulação.
- Não é original.

A SABER

- Chicken Run parece muito giro, especialmente para os jogadores mais novos. A existência de subjogos inteligentes, cenas intermédias e pedaços do filme podem ser o suficiente para atrair os miúdos mais crescidos durante algumas horas.

Movimentos e habilidades espectaculares.
Atmosfera emocionante no world pro tour.
Jogue contra os melhores jogadores do mundo.
V-beach volleyball
PlayStation
Apenas concentração!
V-beach volleyball
PlayStation
INFOGRAMES
www.v-beachvolleyball.com
Fotografia de Serge Carrié - Studio 36 - Paris - (P)CANAL+ MULTIMEDIA/INFOGRAMES 2000 - Publicada por CANAL+ MULTIMEDIA/INFOGRAMES - © CARAPACE 2000 - Desenvolvida por CARAPACE - "V-beach volleyball" é uma marca registada da INFOGRAMES
INFOGRAMES e o logo INFOGRAMES são marcas registadas da INFOGRAMES - FIVB e o logo FIVB são marcas registadas da Federation International de Volleyball - PlayStation e o logo PlayStation são marcas registadas da Sony Computer Entertainment, Inc.

Editora: Konami
Produção: Universal Int. Studios
Data de saída: Novembro
Jogadores: Um

The Grinch

FINALMENTE, UM JOGO QUE O DEIXA SER VERDADEIRAMENTE MAU COM AS PESSOAS E ESTRAGAR-LHES O NATAL. YUPIE!

MALDADES

Para fazer com que as terríveis fantasias de Grinch se tornem realidade e trazer a infelicidade universal a todos, terá de destruir todos os presentes dos Whos.

O INIMIGO

Miúdos engraçados? O inimigo? Não pode ser... mas é. Os opositores de Grinch são todas as coisas boas e simpáticas. Mantenha-se longe desses rapazes.

Ele é um monstro peludo e verde, que cheira mal, tem mau hálito e adora ovos podres.
Depois de uma campanha de calúnias ao estilo News of the World, ele é hostilizado pelos cidadãos de Whoville (os Whos, precisamente), exilado e forçado a viver completamente isolado numa caverna cheia de neve, a vários quilómetros de distância. Ele tem todo o direito de estar zangado com as pessoas. E está. Grinch é assim. Ele faz esquemas e conspirações e arranja um plano para se vingar das pessoas da cidade. É aqui que o jogador assume o controlo.
Embora inicialmente The Grinch pareça um jogo de plataformas em 3D, logo essas ilusões são desfeitas. Há uma parte de plataformas, mas isso não é o ponto crucial do jogo. Aliás, não há nada que tenha de fazer; terá de destruir presentes de Natal para aceder a subjogos, passar em bicos de pés por polícias adormecidos e recolher plantas para poder criar invenções bizarras e fedorentas, como lançadores de ovos podres.
A coisa mais marcante em The Grinch é que o jogador tem de ser incrivelmente maldoso. Afinal de contas, é o vilão e, obviamente, tem de fazer maldades. Quando chegar à cidade pela primeira vez, terá de esmagar os presentes de Natal das crianças e mandar os miúdos ao ar com a barriga quando eles tentam abraçá-lo.
Acompanhado por uma banda sonora sombriamente festiva, é uma experiência pouco usual e cativante.
Até agora, o motor de jogo parece bastante bom e os gráficos estilizados dão ao título alguma atmosfera. As animações também são óptimas, tanto de Grinch como do companheiro canino,

> **"A coisa mais marcante em The Grinch é que o jogador tem de ser incrivelmente maldoso"**

Max. Pressione SELECT em qualquer altura e poderá controlar Max em vez de Grinch.
Ele é ideal para chegar a áreas onde Grinch não consegue entrar e também para distrair alguns habitantes problemáticos da cidade, como miúdos que atiram bolas de neve ou polícias de arma em punho. Resumindo, The Grinch está a revelar-se um jogo inventivo e original. Ele incorpora elementos de plataformas, puzzle, aventura e shoot' em up e mistura-os de uma forma inteiramente nova. Fique descansado, que nós vamos estar de olho neste resmungão verde. ■

TERRA DAS MARAVILHAS DE INVERNO

Bem-vindo à baixa de Whoville. Há cerca de 15 locais diferentes no jogo e andará a saltar entre eles em busca de todas as plantas de que necessita.

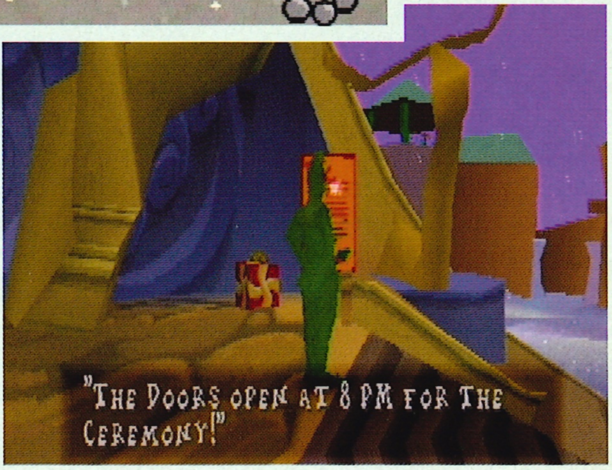
Filme de Carrey. The Grinch é baseado num filme em que Jim Carrey representa o papel de uma criatura verde que fala de forma animada e faz caras muito expressivas. Para variar...

VOAR

Esta estranha coisa voadora (é um olho gigante com asas) vai atingi-lo repetidamente até Grinch lançar algum gás estomacal sobre ele. Bizarro? Sem dúvida.

VIDA ESCURA

Este é o medidor de saúde de Grinch. Ele é consumido por todo o tipo de coisas, tal como amor de estranhos e bolas de neve atiradas por miúdos.



OS FICHEIROS GRINCH VERDE É A COR DA INVEJA

The Grinch. No que diz respeito a criaturas verdes peludas, ele é um indivíduo particularmente amargo e vingativo. A verdade é que a rejeição dele pela sociedade dos Whos é apenas metade da história – Grinch concebeu uma série de inventos para se vingar dos Whos, arruinar o Natal deles e pôr o mundo (como ele o vê) às direitas. Infelizmente, todos os planos das suas invenções são espalhados quando ele está a arrumá-los. Por isso, uma das suas tarefas iniciais – além de destruir os presentes dos Whos – é apanhar os planos e construir os aparelhos no seu esconderijo.

PSM OPINIÃO

POSITIVO

- Um jogo inventivo.
- Boa caracterização.
- Objectivos bizarros.

NEGATIVO

- Demasiado fácil para os graúdos.
- Repetitivo em certas alturas.
- Problemas de duração.

A SABER

- Deve ser muito divertido e, sem dúvida, será um êxito junto dos miúdos, com a sua mistura de visual animado, humor malvado, mas giro, e vozes poéticas. Um jogo para todas as idades, esperemos. Publicaremos o Teste em breve.

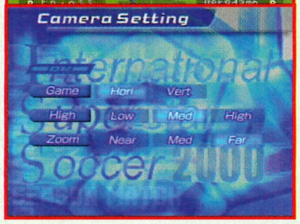
Editora: Konami
Produção: Konami
Data de saída: Dezembro
Jogadores: Um a quatro

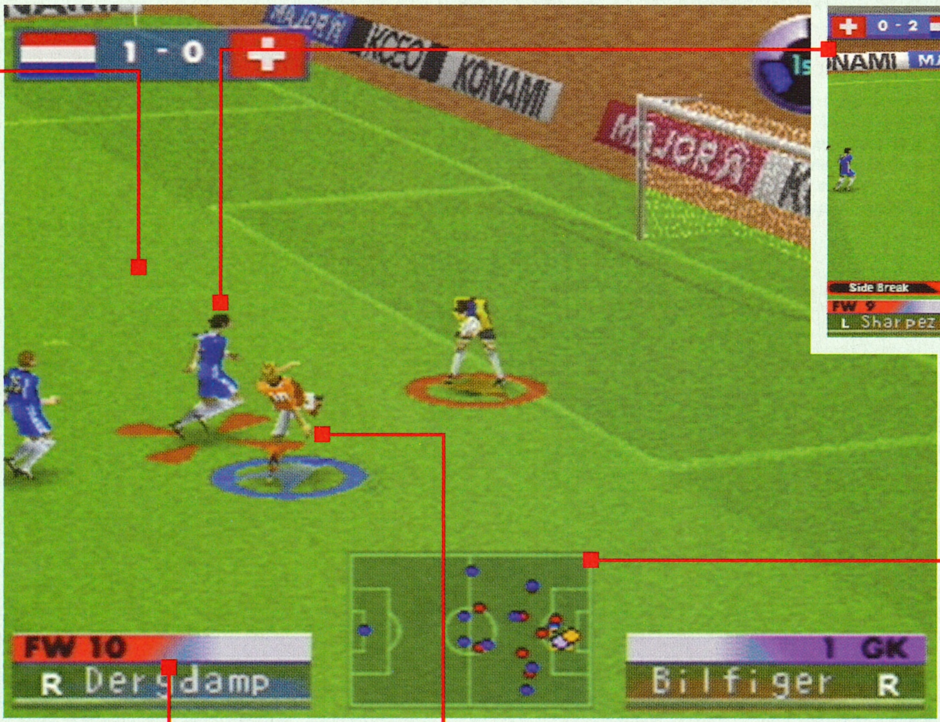
ISS

JÁ NÃO É 2000 NEM MILLENIUM E LIVROU-SE DO EVOLUTION E DO PRO... SERÁ UMA REDUÇÃO DEMASIADO EXCESSIVA?

VISÃO LIMITADA

Os ângulos de câmara podem ser ligeiramente ajustados ao seu gosto, mas a falha continua na aproximação lateral, ideal quando quer expandir a jogada mas complicada quando quer tentar um remate.





O ASPECTO

Dificilmente bonito de se ver, ISS liberta um jogo de futebol razoavelmente fluido. A excepção é quando os jogadores dão voltas violentas ou fintam – por um momento, a animação parece parar.

INFORMAÇÃO

Saber onde estão os seus jogadores e onde não estão os adversários é vital, mas devido à panorâmica lateral de ISS, o jogador precisa de utilizar o scanner para ponderar quando é que o último homem vai atacar fora da área.

CRIAR UMA ESTRELA

Não está satisfeito com a sua lista de jogadores? Então invente uma. Transfira simplesmente pontos de estatística até criar o tipo de jogador que seria o primeiro na lista de qualquer equipa.

HABILIDADES

O stick analógico permite-lhe executar voltas ideais e os seus jogadores importantes possuem capacidades especiais como cruzamentos brilhantes, arremessos e pontapés altos.

Produzido pela equipa da KCEO responsável pelo ISS para N64, este novo esforço contrasta grandemente com ISS Pro Evolution. Abordando de maneira completamente diferente os videojogos de futebol, a KCEO tentou criar um título tão acessível como FIFA, mas que produz movimentos dignos de um vencedor do Campeonato do Mundo. Arremessos de bolas habilidosos e descarados remates curtos em arco são combinados com passes astutos para gerarem ataques fluidos que terminam frequentemente em golos. Joga-se apenas pelas emoções de arcada e conta mais com macaquices atacantes do que com sagacidade táctica. A versão final vai ser também o primeiro ISS com nomes reais de jogadores e equipas, depois da Konami ter percebido que não poderia competir com FIFA apenas na jogabilidade. Na verdade, esta versão é para preencher o intervalo que antecede a chegada de Pro Evolution 2 no próximo ano. É certo que este futebol estilo pinball é rápido e divertido mas é difícil imaginá-lo a competir seriamente com o sublime de Pro Evolution 2.

> "A versão final será a primeira com nomes reais de equipas e de jogadores"

PSM OPINIÃO

POSITIVO

- Estilo arcada familiar.
- Guarda-redes super duros.
- Todos os nomes certos.

NEGATIVO

- Apresentação antiga.
- Sensação pesada e desastrada.
- Nada de novo.

A SABER

- Nós queremos gostar de ISS, mas de momento parece que está a tentar jogar com os dois joelhos partidos. Os comandos são desastrados e os jogadores não respondem suficientemente depressa. Necessita de melhoramentos se quiser corresponder aos elevados padrões de outro título ISS.

- **10** A Revista PlayStation dá esta nota a jogos perfeitos.
- **9** Um jogo esplêndido – recomendado sem hesitações
- **8** Muito, muito bom. Junte-o à sua colecção, de preferência o mais cedo possível.
- **7** Um título com defeitos menores, uma boa compra.
- **6** Um caso para perguntar: "porque é que fizeram isto?". Jogável mas com defeitos.
- **5** Médio. Sem originalidade ou copiado, vale a pena comprar.
- **4** Inferior à média. Provavelmente tem sérios problemas de jogabilidade.
- **3** Bastante mau. Talvez valha a pena pedi-lo emprestado.
- **2** Autêntica nulidade. Inapto pobremente estruturado e com uma vida curta.
- **1** Sem mérito algum para captar a atenção do jogador.

TESTES

This Is Football 2 064
Incredible Crisis 066
Medal Of Honour: Underground 068
Jungle Book Groove Party 072
Spyro Year Of The Dragon 074
Mortal Kombat Special Forces 076
Toonenstein 078
UEFA Champions League Season 2000/2001 080
Digimon World 082
Mike Tyson Boxing 084
Aladdin In Nasira's Revenge 086
Ray Crisis 086
Iron Soldier 3 087
Magical Drop 088
Tigger's Honey Hunt 088
Baixo Preço 089
Equestriad 2001 090

Medal Of Honour: Underground

Incredible Crisis

Spyro Year Of The Dragon

League 2000/2001 Champions

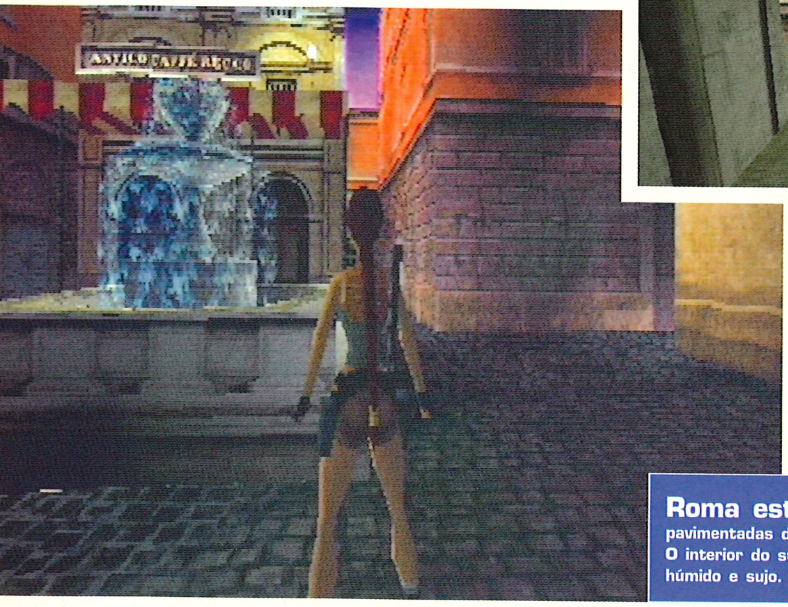
Digimon World

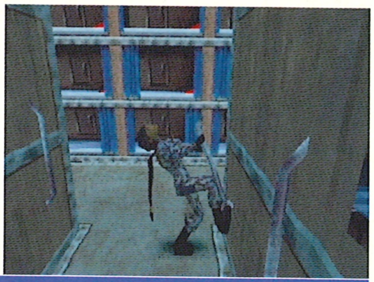
JOGO DO MÊS

Tomb Raider Chronicles 060

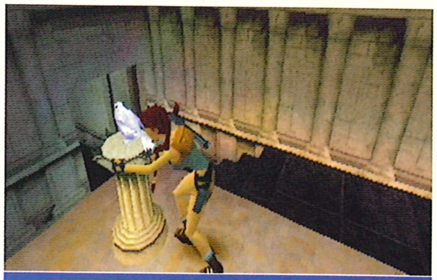
"Tomb Raider Chronicles está longe de ser o trabalho mal composto que esperávamos"

VIRE PARA A PÁGINA 60

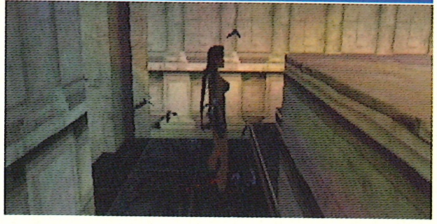




Roma está lindamente desenhada: as praças pavimentadas dão lugar aos entalhes intricados do templo. O interior do submarino alemão, no entanto, é escuro, húmido e sujo. E, provavelmente, também cheira mal...



Graças à forma como a câmara roda, os puzzles são muito mais claros que nos jogos anteriores.



A MIÚDA COM CLASSE VOLTA A ATACAR.

Tomb Raider Chronicles

"Um stealth 'em up cheio de suspense, um jogo com puzzles

EDITORA:	Eidos
PRODUÇÃO:	Core Design
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um

PlayStation Portuguesa RECOMENDADO

Lembram-se daquela cena no primeiro Tomb Raider onde a nossa fantástica nova heroína deslizava pelo lado de uma esfinge gigantesca e começava a correr pela caverna fora? A câmara subitamente fez zoom e centrou-se no tecto, deixando Lara como apenas uma pequena figura na areia, a parecer mínima em relação ao cenário que a rodeava, deixando os jogadores perplexos perante a incrível noção de escala deste jogo. Isto era, obviamente, o início de algo muito especial.

Cinco anos mais tarde, a miúda das armas é um fenómeno cultural. Ela pareceu na capa de revistas de renome e entrou em anúncios de refrigerantes. Homens adultos dizem que se apaixonaram por ela (que se levante Niels Bernd, da Holanda, já referido na edição 63). Juntamente com o ouriço-cacheiro e o canalizador gordo, ela é uma das figuras mais reconhecidas da história dos videojogos. Mas, no último jogo, a Core Design – talvez farta de olhar para as pernas de Lara durante os últimos cinco anos – deu a entender que a tinha morto. A última vez que ela foi vista, estava soterrada por destroços de uma pirâmide, o que levava à questão – o que vamos fazer com outro jogo? É claro que isto era sempre dinheiro em caixa; a Core espremia o corpo poeirento de Lara até à última gota. Mas, no entanto, não este é o caso. Nem por sombras. Tomb Raider Chronicles está longe de ser o trabalho mal composto que esperávamos. Apesar da premissa arriscada, está muito bem feito, concentrando-se nos elementos de jogo que fizeram com que a série Tomb Raider fosse um sucesso.

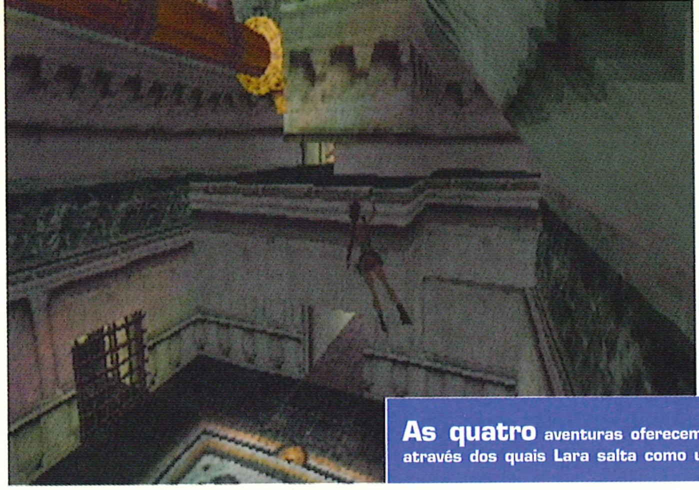
TRC começa com os amigos e familiares de Lara, à chuva, em redor de uma estátua extravagante da nossa intrépida arqueóloga, chorando a perda de alguém tão jovem e em tão boa forma.

O fiel mordomo Winston, o padre galês, Father Patrick, e o francês Jean Yves regressam à mansão Croft depois do serviço fúnebre e começam a recordar as peripécias de Lara nas suas últimas quatro aventuras épicas. Embora isto possa parecer questionável enquanto enredo de jogo, funciona bastante bem. Chronicles está dividido em quatro mini-aventuras separadas, que só se interligam através de Lara e não através de uma demanda em busca de artefactos antigos. Isto permitiu à Core expandir o mundo de Lara para os lados, permitindo-nos descobrir como era a vida dela para além da arqueologia e conferindo uma maior profundidade ao jogo. TRC contém uma aventura Tomb Raider tradicional – com Lara a percorrer Roma – mas também se revela um stealth 'em up cheio de suspense, um jogo com puzzles desafiantes e um thriller repleto de acção. Brilhante.

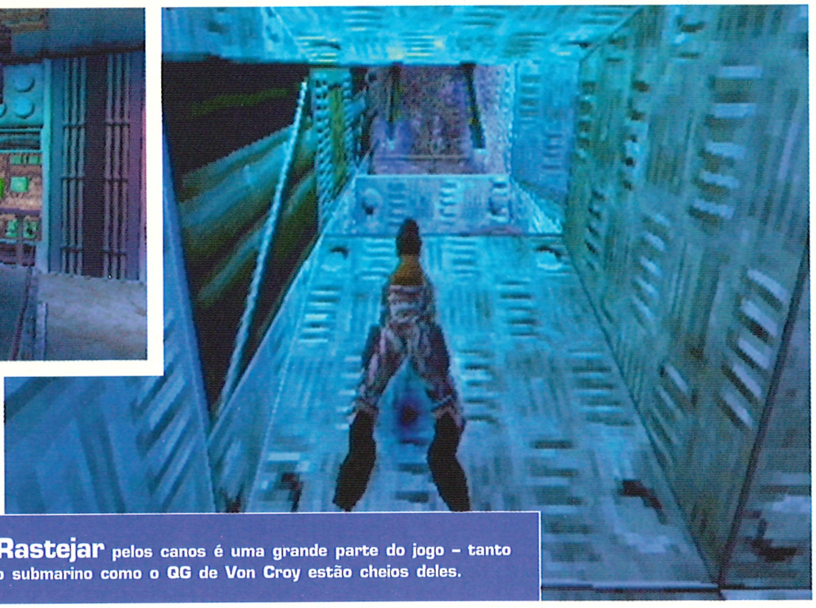
A primeira parte do jogo começa por trás da Ópera em Roma (a de TR2) com Lara à procura da Pedra Filosofal. Uns bandidos ineptos e Pierre perseguem-na em redor do templo enquanto ela procura as chaves para aceder ao próximo nível. Até aqui, tudo é muito Tomb Raider – mas os puzzles são um pouco mais acessíveis e as maravilhosas texturas dos becos deste jogo fazem com que a Roma de TR2 tenha o aspecto das ruas traseiras de Deli.

O que é bom. Mas o factor crucial, que torna o jogo mais rico – e isto aplica-se às

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS (REVISTA 55 10/10)
O melhor da série – um jogo fantástico.



As quatro aventuras oferecem ambientes diferentes através dos quais Lara salta como uma gazela.



Rastejar pelos canos é uma grande parte do jogo – tanto o submarino como o QG de Von Croy estão cheios deles.

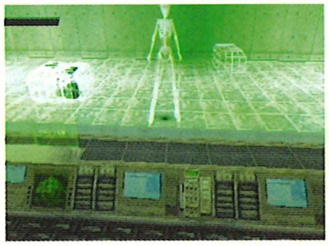
desafiantes e um thriller repleto de acção"

quatro aventuras de TRC – é a forma como os níveis foram concebidos para este jogo. A Core é a primeira a admitir a grande diferença entre TR2 e 3, na raiz da qual estão os níveis eternamente expansíveis. TR3 continha níveis onde o jogador se podia perder, o que acontecia com alguma frequência. A Core optou por isso porque as pessoas andavam a implorar aventuras maiores, mas, na maioria dos casos, os níveis enormes são desastrosos porque dificultam muito o controlo sobre o direccionamento do jogo. Regressando aos níveis (relativamente) compactos dos primeiros jogos, TRC mantém-no preso à aventura – resolver puzzles, desvendar o código, passar para o seguinte, sempre com as armas a fumegar.
É na segunda aventura que se vê o quão criativos foram os designers dos níveis. Lara veste equipamentos de camuflagem Árctica e infiltra-se num barco U alemão abandonado, onde se encontra a mítica Lança do Destino que Hitler andava, supostamente, a querer possuir na época da Segunda Guerra Mundial. Os puzzles que levam ao submarino podem ser clássicos de Tomb Raider, mas as penalidades infligidas pelo falhanço revelam-se tortuosas.
A área de abertura é uma baía de carga onde está um homem que controla uma grua enorme que se desloca pelo tecto, apanhando caixotes. Na primeira vez que entra na sala, andará de um lado para o outro durante algum tempo até ouvir um ruído vibrante. Automaticamente, ficará imóvel (os ruídos vibrantes são maus em Tomb Raider), que é a pior coisa que devia fazer. O homem da grua localiza Lara e deixa cair a carga metálica em cima da cabeça dela. É morte instantânea. Quando estiver dentro do submarino, os ângulos da câmara geram uma atmosfera má e claustrofóbica, com Lara a andar, desviando-se das faíscas dos cabos eléctricos, sem nunca saber ao certo o que a espera na próxima esquina.
Com algumas reminiscências de algum filme de submarinos, o nível equilibra perfeitamente a dificuldade e a acção, que são o coração da série Tomb Raider. Chegando à terceira aventura, é altura de Father Patrick tomar o fio da história ➤

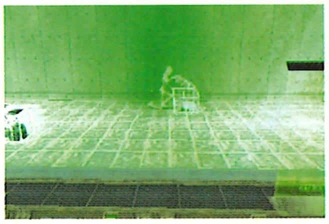
COMO...

DESPIR LARA. SIM, A SÉRIO!

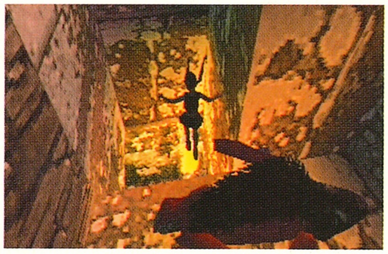
Sim, é verdade, pode mesmo ver através do fato de Lara em Tomb Raider Chronicles. O que começou como uma piada iniciada por um dos criadores originais do jogo resultou numa série de rumores, segundo os quais era possível fazer Lara largar os seus calções sensuais através de uma combinação de botões. Estes rumores foram negados pela Core.

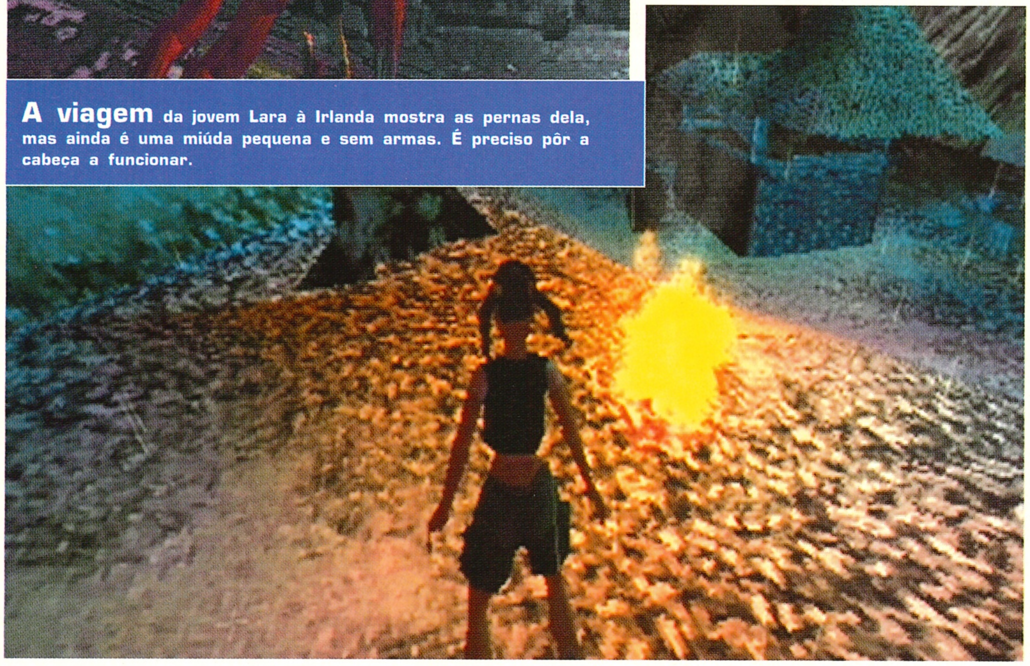


Agora, com a ajuda de uma máquina de raio X, no super tecnológico quartel-general de Von Croy, é possível ver através do top dela. E a pele dela! Aliás, consegue-se ver até aos ossos dela. Belo fémur...

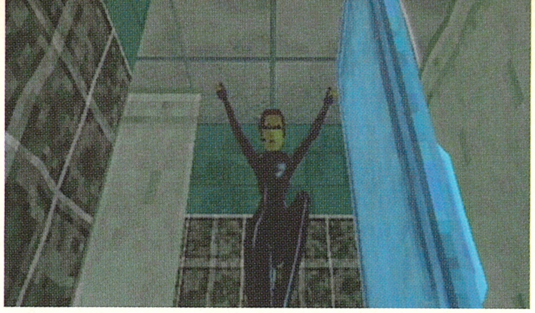


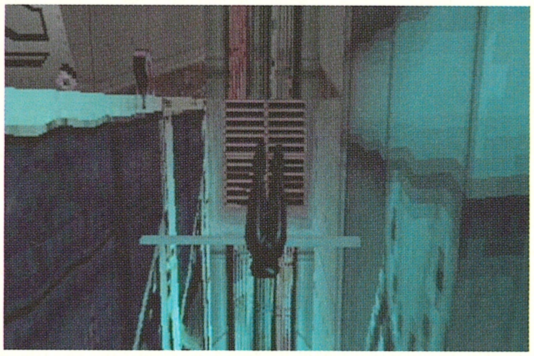
Como Lara não pode fazer passar a espingarda Heckler & Koch através do sistema de alarmes, Zip, o homem de confiança dela, diz-lhe para largar a espingarda e entrar assim mesmo. E lá está ela em toda a sua glória esquelética. Já agora, experimente examinar a segunda caixa para conseguir um medipack que será muito útil mais tarde. Divirta-se.





A viagem da jovem Lara à Irlanda mostra as pernas dela, mas ainda é uma miúda pequena e sem armas. É preciso pôr a cabeça a funcionar.





Um dos movimentos novos de Lara é um salto para trás a partir de uma barra fixa. Dê um salto com corrida e pressione ⊗ para ver Lara saltar da barra, rodar para o topo e lançar-se para o outro lado.

"Lara parece ser capaz de uma série de coisas para além da linha

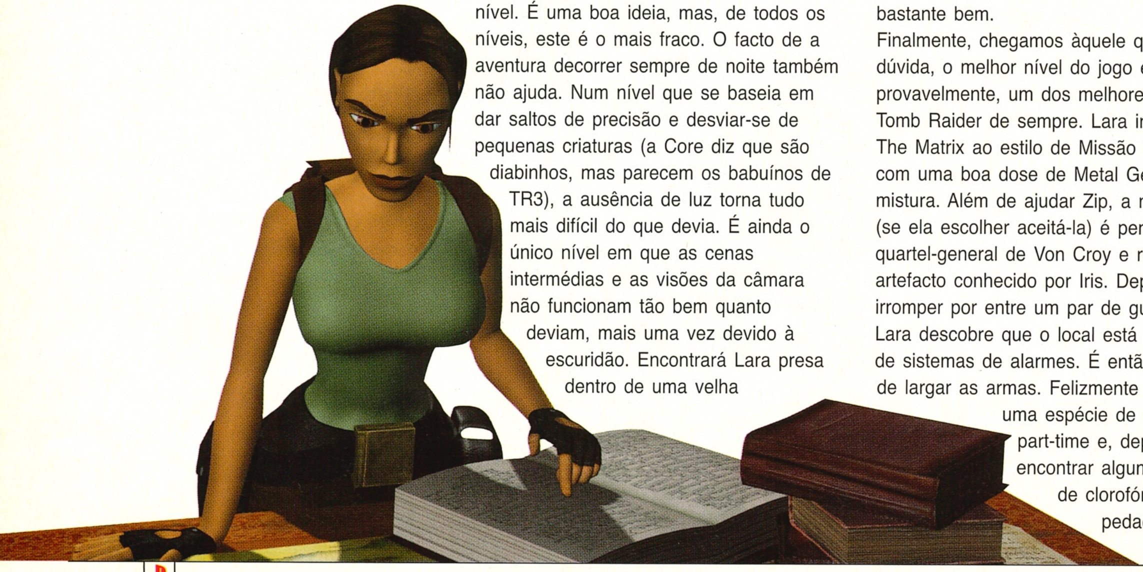
➤ e levar-nos a conhecer uma Lara adolescente e curiosa, numa viagem que ela fez à Irlanda, na companhia do bom padre, para resolver o caso de uma assombração misteriosa. Como Lara é muito nova, não tem armas e tem de contar na sua inteligência para superar o nível. É uma boa ideia, mas, de todos os níveis, este é o mais fraco. O facto de a aventura decorrer sempre de noite também não ajuda. Num nível que se baseia em dar saltos de precisão e desviar-se de pequenas criaturas (a Core diz que são diabinhos, mas parecem os babuínos de TR3), a ausência de luz torna tudo mais difícil do que devia. É ainda o único nível em que as cenas intermédias e as visões da câmara não funcionam tão bem quanto deviam, mais uma vez devido à escuridão. Encontrará Lara presa dentro de uma velha capela, onde a câmara salta entre as fendas para a seguir. Infelizmente, o esqueleto que a está a perseguir com uma espada não se preocupa com os seus problemas de visão. Uma pena, porque a ideia de uma aventura de Lara unicamente baseada em puzzles poderia ter resultado bastante bem.

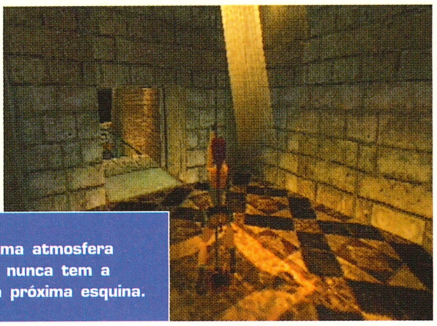
Finalmente, chegamos àquele que é, sem dúvida, o melhor nível do jogo e, provavelmente, um dos melhores níveis de Tomb Raider de sempre. Lara interpreta The Matrix ao estilo de Missão Impossível com uma boa dose de Metal Gear à mistura. Além de ajudar Zip, a missão dela (se ela escolher aceitá-la) é penetrar no quartel-general de Von Croy e roubar o artefacto conhecido por Iris. Depois de irromper por entre um par de guardas, Lara descobre que o local está repleto de sistemas de alarmes. É então altura de largar as armas. Felizmente que ela é uma espécie de química em part-time e, depois de encontrar algumas jarras de clorofórmio e pedaços de tecido, ela começa a derrubar os guardas que empunham os lasers. Apesar de ser um nível relativamente pequeno, há um toque de génio na forma como o jogo conduz o jogador pelo edifício.

Em parte, isto funciona – e é este o caso ao longo de todo o jogo – através do uso inteligente de cenas intermediárias. Lara parece ser capaz de fazer uma série de coisas para além da linha do dever: derrapar de encontro aos inimigos, sair da frente de lasers. Estas são mini-cenas que se misturam tão bem com a acção que o jogador continua com a sensação de que está no controlo. E os efeitos luminosos naquele fato são algo que vale a pena admirar…

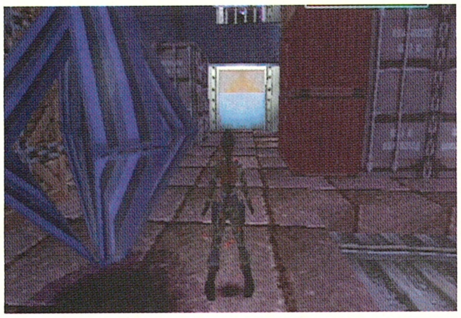
As melhorias de Croft estão presentes em TRC, com alguns movimentos novos, como a soberbamente animada caminhada na corda e os movimentos nas barras paralelas, mas a Core também conseguiu dar uma grande mexida na acção.

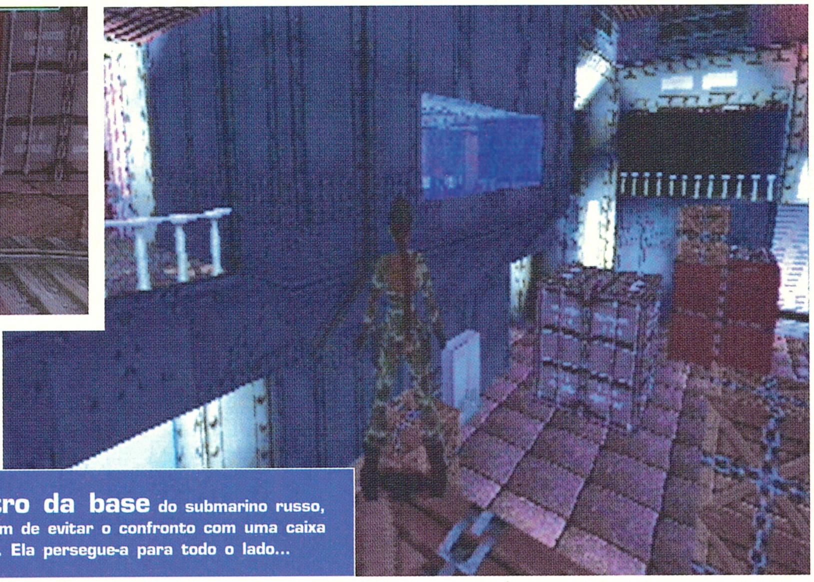
Em várias ocasiões do jogo, acontecem coisas inesperadas – a grua da doca é uma delas, tal como o é a explosão súbita nos ventiladores do edifício de Von Croy.

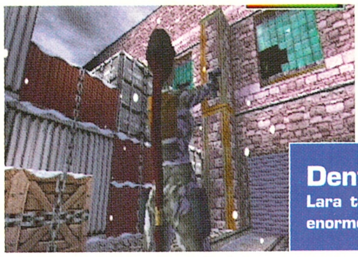




Os efeitos de luz criam uma atmosfera assustadora, por isso o jogador nunca tem a certeza do que vai encontrar na próxima esquina.







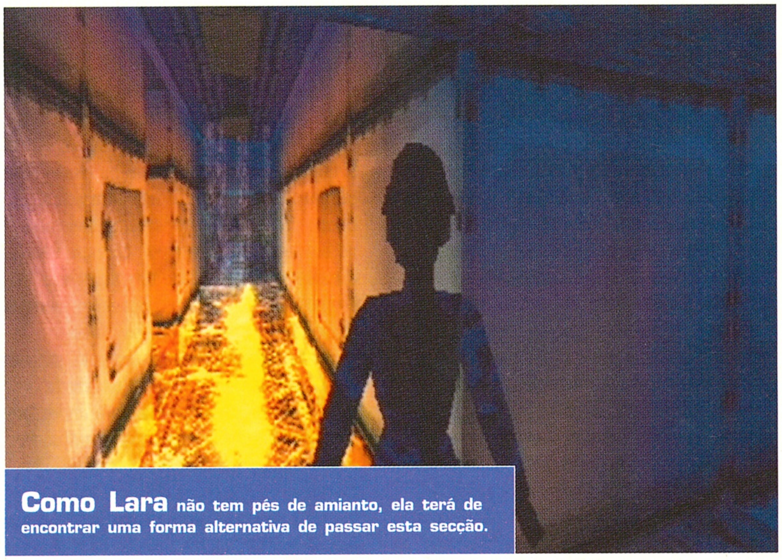
Dentro da base do submarino russo, Lara tem de evitar o confronto com uma caixa enorme. Ela persegue-a para todo o lado...

do dever: derrapar, sair da frente de lasers"

Isto adiciona um nível real de suspense ao jogo e impressiona, na medida em que este pode ser o Tomb Raider V e ainda nem o vimos todo.

Ao longo dos anos, não há dúvida que os jogos Tomb Raider flutuaram em nível de qualidade. Em parte, isso deve-se ao facto de os momentos brilhantes das versões anteriores não terem sido bem incorporados nos jogos mais amplos. Chronicles é um sucesso porque larga os níveis desorganizados, concentra-se e melhora todos os elementos que funcionaram, resultando num excelente episódio final. Mas, voltemos à questão "Croft-encontra-a-Morte".

Eles não podem tê-la morto, podem? Não é suposto ela aparecer na PS2? Para ter a resposta a esta questão, terá de jogar o jogo. E tem mesmo de jogar este jogo. ■



Como Lara não tem pés de amianto, ela terá de encontrar uma forma alternativa de passar esta secção.

COMO...
ATRAVESSAR A CORDA

Um dos novos movimentos de Chronicles é andar na corda, o que pode parecer bastante arriscado, tal como parecem os grinds de Tony Hawk. Felizmente, a animação é incrível. Lara dá, graciosamente, um passo para a corda e move-se delicadamente no espaço.

Quando ela está na corda, pode simplesmente pressionar Frente e ela prosseguirá. Obviamente que, tal como uma verdadeira caminhada na corda, isto pode não ser assim tão fácil e, ocasionalmente, as ancas de Lara pendem para um dos lados e ela começa a balançar.

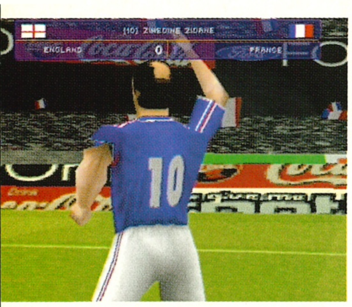
Pressione uma vez e ela recuperará o balanço. Pressione duas vezes e ela balançará para o outro lado. Não é exactamente difícil, a não ser que alguém esteja a divertir-se disparando sobre si. Nesse caso, será preciso mergulhar. Embora o novo movimento não acrescente muito à jogabilidade, é muito giro de fazer. Mais uma pena para o chapéu de plumas de Lara.

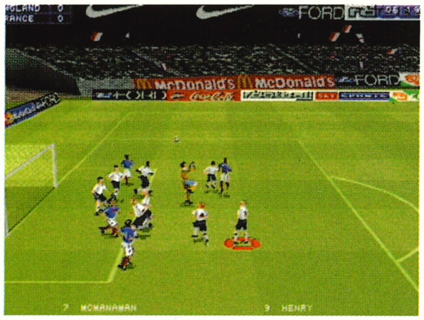
Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	O pináculo das texturas na PlayStation	10
■ JOGABILIDADE:	Brilhante, ritmada e mais densa que as duas últimas aventuras	10
■ DURAÇÃO:	Os segredos compensam jogar algumas vezes. Como sempre...	9

Chronicles é a sinopse de quão boa uma aventura pode ser. A Lara da próxima geração ambicionava ser algo "diferente". Enquanto a Core mantiver estes padrões elevados, ela estará em boas mãos.

10 EM 10





A Escócia sofre uma derrota com a selecção da Croácia. Talvez um dos aspectos do jogo concebido para dar uma sensação de "simulação".

TIF2 inclui pormenores, como a careca na cabeça de Zidane.

A EQUIPA DA SCEE ENTRA EM CAMPO...

This Is Football 2

"É na disputa de meio campo que as limitações são visíveis"

EDITORA:	SCEE
PRODUÇÃO:	SCEE
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um a quatro

Com um nome como This Is Football 2, o jogo da SCEE coloca-se a si próprio como alvo de toda a espécie de piadas sobre ineficácia. Felizmente, o jogo é suficientemente forte para evitar tais farpas, mas mesmo assim ainda fica para trás dos melhores títulos de futebol que a PlayStation tem para oferecer.

Com o jogo original (7 em 10) criticado pela sua falta de oportunidades de golo, This Is Football é um jogo muito mais aberto e disposto ao ataque.

As oportunidades de golo são agora mais vulgares e facilmente obtidas, mas a importância global da construção da jogada permanece tão divertida como sempre.

Contudo, é durante as numerosas disputas de meio campo que as limitações também se tornam visíveis, mais notoriamente quando a aglomeração na acção acontece pela centésima vez. Embora o jogo seja capaz de fantásticos momentos de ritmo, com os laterais a fazer cruzamentos e um sistema de lançamento que permite alguns verdadeiros passes, vai passar demasiado tempo a pelejar no centro do relvado.

É uma pena, porque quando os elementos de This Is Football 2 começam a solidificar, o jogo promete. Visualmente, aproxima-se do sólido e impressionante, com grandes e robustos jogadores de boa aparência e movimentos realísticos, enquanto as acções adicionais, como o modo como dão cambalhotas para celebrar um golo, merecem ser arquivadas em "Toques Agradáveis".

O trabalho de câmara também é impecável, com um aspecto televisivo, na escolha de movimentos panorâmicos e cortes.

Contudo, em última análise, um jogo de futebol é ajuizado pelas combinações destes muitos factores e pela velocidade e fluidez da sua jogabilidade. Talvez estejamos estragados com mimos, pelos esgares de ISS Pro Evolution e de UEFA Champions League, com os seus muitos truques e movimentos rápidos (e, mais importante, a Inteligência Artificial dos seus jogadores), porque, apesar das suas boas intenções, TIF2 não pode competir.

Não que o jogo faça alguma coisa realmente mal, apenas falha em não brilhar em qualquer área. Embora mereça crédito pela inclusão de equipas da primeira divisão, pelo sistema sensível de troca de jogadores e por rectificar os problemas de marcar golos do primeiro jogo, This Is Football 2 ainda não é mais do que suficiente. Falta-lhe a profundidade de ISS Pro Evolution, a proximidade de Champions League e o brilho de FIFA. Por muito que nos custe usar o nome do jogo contra ele, temos de dizer que Isto É Futebol de 2ª (categoria). ■

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Sprites grandes e pormenorizados	7
JOGABILIDADE:	Simples, pouco exigente mas empenhada	6
DURAÇÃO:	Falta-lhe a velocidade e proximidade dos seus rivais	6

Um jogo com talento, mas sem ambição. TIF2 não tem nem rapidez nem perícia suficiente para oferecer uma concorrência séria a ISS, ficando debilitado a meio da tabela na liderança da PlayStation.

6 EM 10

The World Is Not Enough Interactive Game (c) 2000 Danjaq, LLC e United Artists Corporation. James Bond, 007 , James Bond Gun e os logotipos Iris e todas as outras propriedades James Bond (c) 1962-2000 Danjaq, LLC e United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, James Bond Gun e os logotipos Iris e todas as outras marcas comerciais relacionadas com James Bond TM Danjaq, LLC. 007 Racing, EA GAMES e o design EA GAMES são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas de Electronic Arts Inc nos Estados Unidos e/ou outros países. EA GAMESTM é uma marca Electronic ArtsTM . Todos os direitos reservados. PlayStation e o logotipo da PlayStation logo são marcas comerciais registadas e a PlayStation 2 é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo e o selo Oficial são marcas comerciais registadas da Nintendo of America Inc. © 1996 Nintendo of America Inc.

Faça algo errado e os paramédicos terão um grande prazer em electrocutá-lo. Faça tudo bem e eles atiram-no para fora da ambulância, para o meio do trânsito.

Heist Banco e o Porco Dourado: dois dos mini-jogos mais originais e bem conseguidos de Crisis.

SE ACHA QUE TEM AZAR NA VIDA, VEJA AS DESVENTURAS DESTA FAMÍLIA.

Incredible Crisis

"O tema invulgar e o estilo único são pontos a seu favor"

EDITORA:	Titus
PRODUÇÃO:	Já disponível
DATA DE SAÍDA:	Novembro
JOGADORES:	Um

Este jogo é um pouco esquisito. Em algumas partes, Incredible Crisis é engenhoso e inovador, enquanto noutras é parado e repetitivo. Ao jogar, vai ter uma avassaladora sensação de realização acompanhada de uma vontade súbita de atirar o CD, o joypad e a sua PlayStation pela janela fora. Como pode imaginar, estas emoções misturadas tornam Incredible Crisis bastante difícil de avaliar.

Essencialmente, é uma colecção de mini-jogos "malucos", seguindo a história de uma família japonesa, cujas vidas estão cheias de acidentes e infortúnios. O jogador controla diferentes membros da família e, à medida que cada um deles se depara com uma crise, há um salto entre o FMV e o mini-jogo, numa selecção de cenários ecléticos. Num minuto, está a fugir de um louva-a-deus gigante, carregando freneticamente nos botões, no seguinte, está a tentar resolver puzzles matemáticos que assustariam até os membros de uma associação científica. É, ao mesmo tempo, um teste à sua capacidade de jogo, conhecimentos gerais, tempo de reacção, perícia de cálculo e, por vezes, à sua paciência.

A curva de aprendizagem de Incredible Crisis é tão bizarra como o tema do jogo. Realmente, é mais uma onda de aprendizagem: os jogos não parecem ficar progressivamente mais difíceis, mas seguem padrões de dificuldade flutuantes – umas vezes, é difícil, outras, é fácil. Isto não é necessariamente mau. Pode ser discutido que é apenas por estarmos habituados a que o nível final do jogo seja o mais difícil. Mas é frustrante ficar preso apenas 20 minutos nos procedimentos, e ficar assim durante horas. Inversamente, uma vez que tenha passado este obstáculo inicial, é bastante fácil resolver os outros problemas. Assim, se conseguir dominar a frustração, é provável que termine Incredible Crisis em pouco tempo.

Também vai ter a sensação de que só existem pequenas alterações, porque alguns dos jogos são repetidos algumas vezes, usando apenas uma personagem diferente. Isto é apenas fruto da preguiça na concepção do jogo e uma frustração depois de ter desembolsado dinheiro ganho arduamente.

A originalidade de Incredible Crisis, o tema invulgar e o estilo único são pontos a seu favor. Alguns destes elementos, tais como a parte de conhecimentos gerais e os puzzles, faltavam à PlayStation, até agora, e são apresentados com um bom sentido de humor surrealista. Em certas ocasiões, este é um bom jogo, mas em outras é bastante pobre. Com mais tempo, esforço e ideias, Incredible Crisis poderia ser um jogo incrível.

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...
BOMBERMAN (REVISTA 47 7/10)
O grande jogo de divertimento. Graça e originalidade em doses iguais.

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa
VEREDICTO

GRÁFICOS:	Tão bons quanto precisam de ser	7
JOGABILIDADE:	Há uma relação de amor-ódio em curso	6
DURAÇÃO:	Se bem conhece a tradição japonesa, não vai durar muito tempo	6

Incredible Crisis tem os requisitos necessários para ser um jogo muito melhor. A sua originalidade, jogabilidade e atenção aos pormenores são drasticamente deitados abaixo pela repetição dos mini-jogos.

6 EM 10

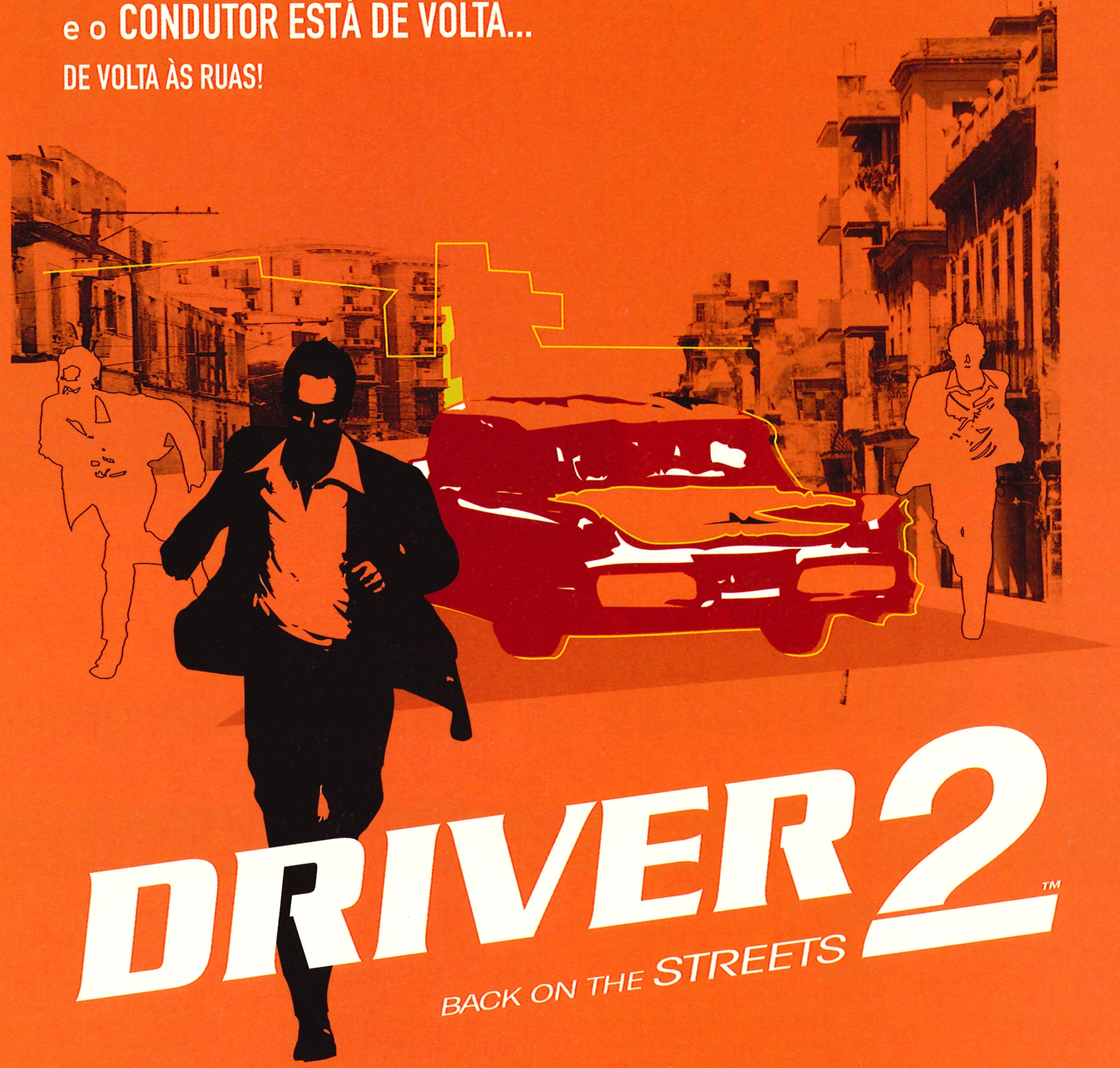
www.driver-2.com

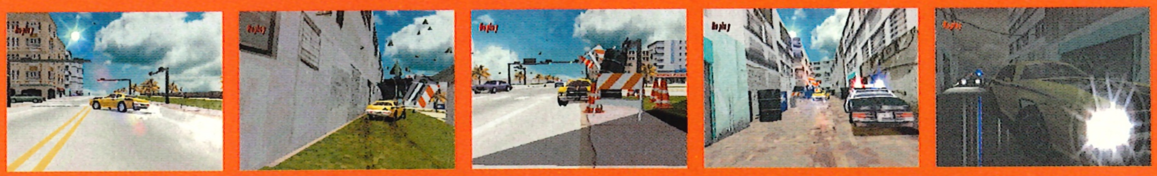
PlayStation

O ACORDO ESTABELECIDO ESTÁ EM VIAS DE SER QUEBRADO...

e o CONDUTOR ESTÁ DE VOLTA...

DE VOLTA ÀS RUAS!





HAVANA, CHICAGO, RIO, LAS VEGAS... A multidão agrupa-se.

A violência ameaça incendiar as ruas MAS TANNER ESTÁ DE VOLTA!

'DRIVER 2, TORNA TODA A EXPERIÊNCIA MUITO MAIS REALISTA' Official Playstation Magazine Portugal

Driver 2™ © 2000 GT Interactive Software Corp. Todos os Direitos Reservados. Creado por Reflections Interactive Limited, a GT Interactive Software Corp. studio. Publicado & distribuido por Infogrames, Inc. Reflections e o logo Reflections são marcas registadas da Reflections Interactive Limited. Infogrames e o logo Infogrames são marcas registadas da Infogrames, Inc. PlayStation e o logo PlayStation são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. todas as outras marcas registadas são propriedade das respectivas companhias.

INFOGRAMES

DIESEL FOR SUCCESSFUL LIVING

BESPOKE COUTURE BY OZWALD BOATENG

REFLECTIONS

Fuja! Veja como os homens desarmados correm quando dispara sobre eles. Que bando de cobardes.

EXISTEM MANEIRAS DE FAZER UMA PREQUELA INSPIRADA...

Medal Of Honour Underground

"O seu triunfo é esta atenção à variedade de jogo decorrer

EDITORA:	EA
PRODUÇÃO:	Dreamworks Interactive
DATA DE SAÍDA:	Dezembro
JOGADORES:	Um ou dois

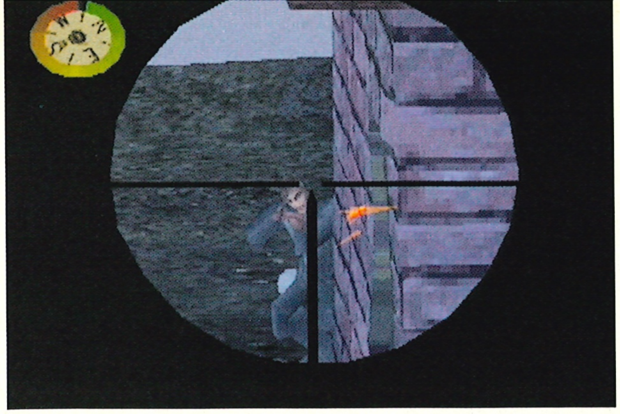
Revista Oficial PlayStation Portuguesa RECOMENDADO

O Medal Of Honour original (que agora usa a etiqueta Platinum) tinha um conceito criado por Mr Spielberg durante a criação do popular O Resgate do Soldado Ryan. A ideia: um recruta que trabalha para o Escritório dos Serviços Estratégicos dos aliados entra numa onda de espionagem e exterminação de nazis na primeira pessoa. Ao contrário do filme de Spielberg, o jogo era uma sopa rica em pormenores desse período, acção brutal e muitos subenredos que exigiam atenção mental (edição 54 9/10). Recentemente, só Alien Resurrection ameaçou encobrir a pretensão de MOH de ser o Rei dos Shoot 'em ups Inteligentes na PlayStation; mas agora, chega Medal Of Honour Underground, com momentos que farão até os possuidores de PC espumar de inveja.

Desta vez, o seu papel é o de Manon – uma versão mais jovem da mulher que previu as missões no original. E é uma prequela, em que terá de fazer avançar Manon, desde o seu papel de jovem francesa da Resistência até uma super agente letal da OSS. O cenário é o mesmo: um ecrã de menu bem animado mostra a base de operações secreta de Manon na cave de uma padaria francesa. As missões são acedidas em pacotes de três ou quatro, preenchidas com aqueles filmes fascinantes com lições de história da Segunda Guerra Mundial.

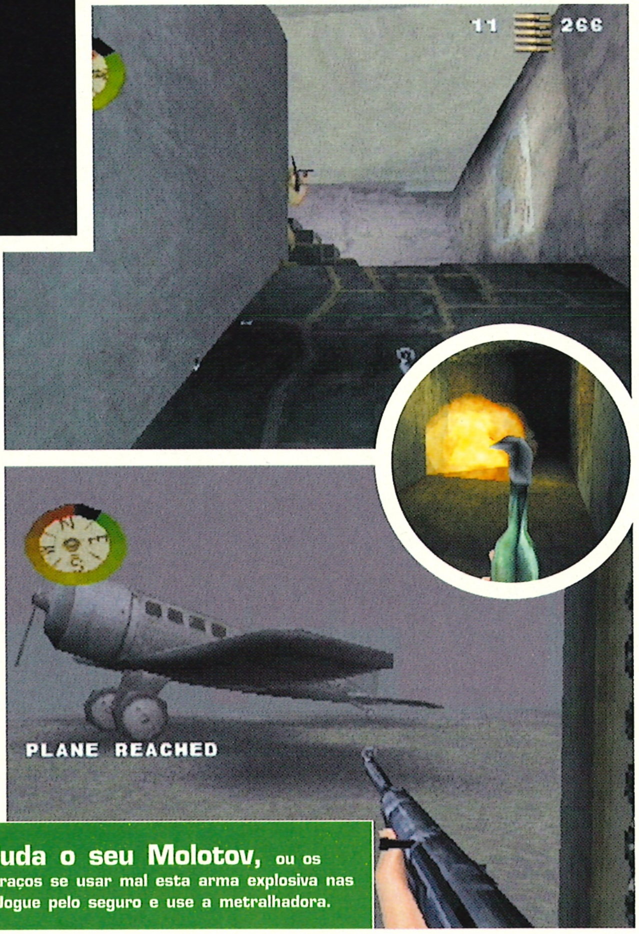
Tudo começa de uma forma relativamente simples, num passeio de orientação em que Manon tem de seguir o seu irmão, enquanto ele corre em busca de explosivos, mas logo o desafio se torna mais denso e mais rápido e, em alguns casos, numa absoluta loucura do controlo da PlayStation. Há muitas viagens pelo mundo: França, Marrocos, Alemanha, Grécia... e tudo leva ao desenlace final em Paris, com o objectivo de expulsar, definitivamente, Fritz de França.

É um caso de melhorias estudadas e não de inspecção radical. Os fãs de Medal Of Honour que queriam mais ficarão perfeitamente satisfeitos e os novatos quase não notarão a diferença. Primeiro, as armas são mais variadas, satisfatórias e úteis. A espingarda furtiva alemã é rápida e tem óptimo alcance e a besta é silenciosa e letal. Há um vasto arsenal de espingardas, pistolas automáticas e – ideais para fazer um belo espectáculo e lançar nazis pelos ares – bombas de petróleo, granadas e um lança-rockets rudimentar. O melhor de tudo é que o equilíbrio foi polido até à perfeição. Aquele aspecto que nos punha aguados a olhar para o arsenal e depois nos colocava a andar pelos níveis com apenas uma ou duas armas desapareceu. Agora, as missões parecem cuidadosamente estudadas de modo a haver variedade: elimine os homens que estão nos torrões com a espingarda furtiva, desactive as baterias antiaéreas com uma ou duas granadas, elimine uma multidão com uma automática e destrua tanques e motos com o lança-rockets. Sim, tanques. E motos. Logo na missão três, Manon enfrenta um patife astuto numa cidade infestada de Panzers e manda as carcaças desta para melhor com explosivos, ao mesmo tempo que lida com os disparos dos



Medal Of Honour Underground

Bem armado. Mas há armas mais bonitas à sua disposição em Underground do que no seu predecessor. Cortar, incinerar ou desintegrar? A decisão é sua...



Expluda o seu Molotov, ou os seus braços se usar mal esta arma explosiva nas ruas. Jogue pelo seguro e use a metralhadora.

numa atmosfera extremamente convincente ”

comandantes das SS e, em circunstâncias ideias, se mantém a salvo das cápsulas mortais. Outra missão, que decorre na periferia de uma cidade ocupada, requer uma corrida para uma casa forte, através de ruas que estão cheias de motos com sidercars cujos ocupantes estão armados. É preciso desviar-se depressa para não se transformar em pizza a enfeitar o pavimento. Ataque com um foguete bem apontado ou com uma descarga de metralhadora e veja o espectáculo provocado pelo embate da moto contra uma árvore.

As grandes explosões cor-de-laranja são cuidadosamente temperadas com alguma exploração furtiva, activação de interruptores, troca de documentos e, uma feliz surpresa, alguma fotografia. As missões de Marrocos transformam Manon numa fotógrafa de propaganda e é preciso usar esta nova identidade para fazer a missão resultar.

Primeira hipótese: andar de um lado para o outro, apresentando os seus documentos oficiais de fotógrafo aos mal-encarados e espiar os objectivos quando eles estiverem de costas viradas. Segunda hipótese: cegar o inimigo com o flash e matá-lo enquanto ele esfrega os olhos. Terceira hipótese: fazer com que um guarda isolado sorria para a máquina, mudar rapidamente para uma pistola silenciosa e dar-lhe um tiro, enquanto diz "Cheese".

O triunfo principal de Medal Of Honour Underground é que toda esta fabulosa atenção à variedade de jogo decorre numa atmosfera extremamente convincente. Se for capaz de perdoar as pequenas falhas que surgem com este tipo de ambição, verá que os gráficos são estilizados e evocativos, principalmente os modelos das personagens e os ecrãs de carregamento de propaganda. O som é excelente: uma bela composição clássica, com efeitos de disparos e impactos de balas, divertidos sotaques "Allo, Allo" e ladrares de alerta ao fundo. Com uma Inteligência Artificial nitidamente melhorada, os tiroteios podem parecer assustadoramente realistas. O jogador terá de ser bom em misturar poder de fogo com estratégia: esconder-se atrás de uma esquina e esperar pela descarga previsível dos canhões raramente funciona, tal como uma corajosa investida sobre um grupo de guardas. Baixar-se, desviar-se e abrigar-se é vital, embora haja uma pequena questão: ocasionalmente, os inimigos conseguem disparar através das paredes. Mas os pequenos toques de brilhantismo pesam bastante mais que os queixumes devido às texturas ou pontaria imprecisa. A forma como os soldados que estão sob fogo se lançam para um local seguro ou para junto de uma metralhadora montada, a maravilhosa confusão que resulta de passar perto de um inimigo quando ele se prepara para lançar uma granada, uma sensação de final aberto que encoraja a procura de segredos e a resolução criativa de problemas.

E o bónus final: um modo para dois jogadores, que... não é mau. É um simples Deathmatch em locais bem concebidos, com as habituais opções de personalização (número de mortes, limite de tempo).

Todas as armas grandes estão presentes, o que pode levar a um combate ➤

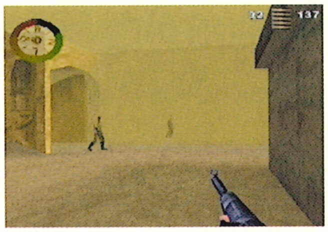
COMO...

ANDAR DISFARÇADO

A missão Lighting The Torch é a sua primeira hipótese num local de espionagem. Mas primeiro tem de ir buscar o seu disfarce...

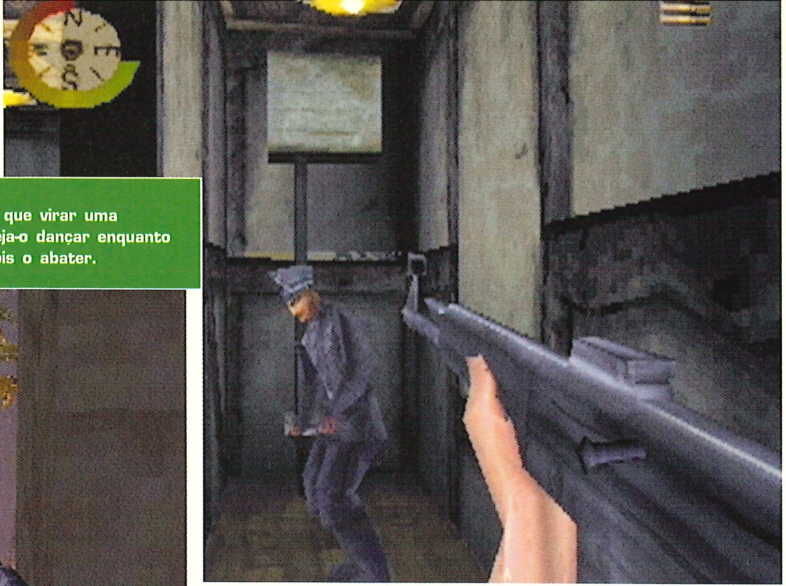
Use a pistola com silenciador para eliminar as patrulhas de soldados em redor da área da caixa. Muitos deles andam sozinhos, mas alguns andam em grupo. Se chamar a atenção, saque da sua pistola automática e rebente com eles.

Entre na cabana e apanhe os registos de embarque. Tenha cuidado com o comandante que está lá dentro, escondido do lado esquerdo – ele é bom atirador.

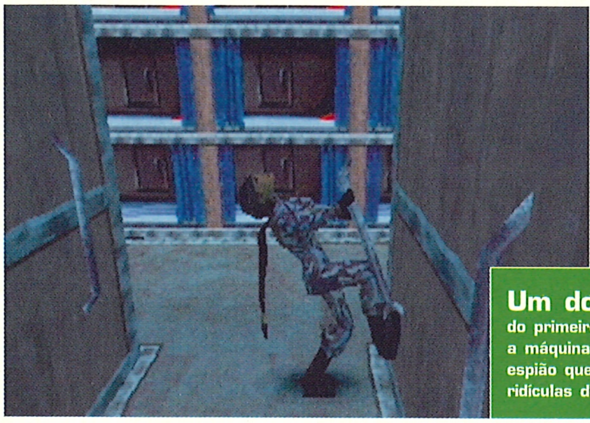


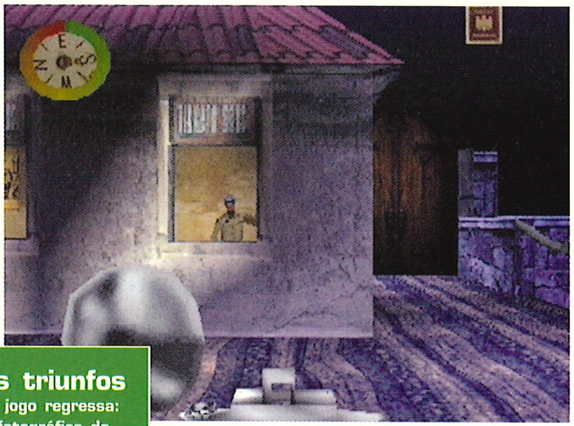
Com as portas principais abertas, aparecem dois guardas. use a cabana como protecção e acabe com eles.

No pátio, atravesse para o outro lado e suba a escada para a sala onde está o disfarce e a máquina fotográfica. Prenda o fotógrafo verdadeiro no duche, empurrando a cadeira contra a porta. Agora, apanhe o disfarce e prepare-se para tirar fotografias.



Grande tiro. Não há nada melhor do que virar uma esquina e surpreender um oficial malvado. Veja-o dançar enquanto dispara, primeiro sobre as pernas, para depois o abater.

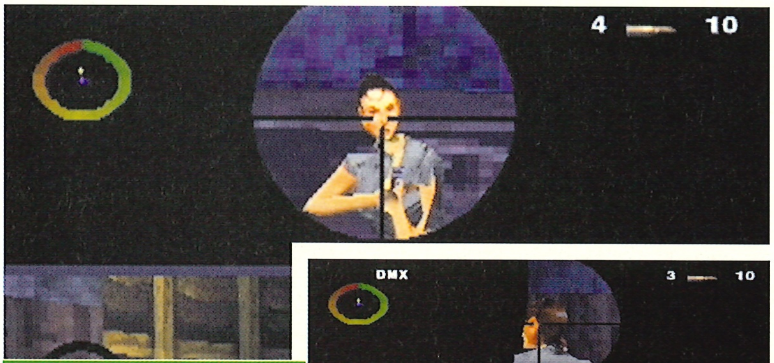


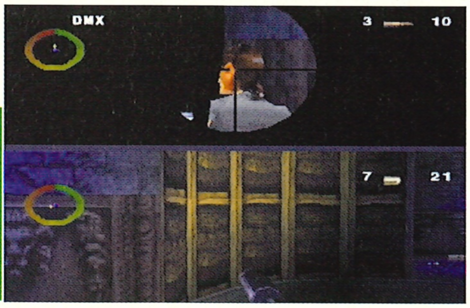


Um dos triunfos do primeiro jogo regressa: a máquina fotográfica do espião que capta poses ridículas dos nazis.

"Os tiroteios parecem assustadoramente reais"

➤espectacularmente vistoso, mas parece forçado. Em primeiro lugar, e principalmente, esta é uma experiência autêntica e envolvente para um jogador. Um pouco mais que um pacote de missões e um pouco menos que uma sequela renovada. Em termos de filme, é um thriller escuro e sombrio, com heróis austeros, vilões ignóbeis e algumas magníficas cenas de acção. ■





Dispare um pouco. Um bocado de acção com a mira telescópica nunca é demais. Underground subscreve a teoria segundo a qual nunca se deve disparar até se ver o branco dos olhos deles.

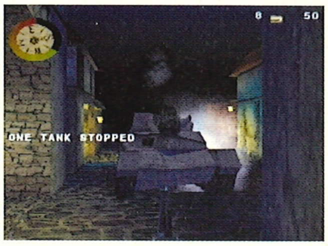
SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

ALIEN RESURRECTION (REVISTA 62 8/10)
Um shoot 'em up na primeira pessoa de estilo semelhante, escuro e denso. Com monstros em vez de alemães.

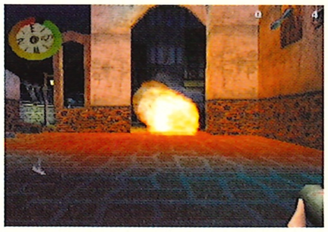
COMO...
DESTRUIR OS TANQUES

Na missão Tread Carefully, Manon tem o primeiro confronto preocupante com os Panzers alemães. Aqui está como sobreviver a esta fantasia estilo O Resgate do Soldado Ryan...

Vá imediatamente em frente e para a direita. Fique atrás da metralhadora montada e ataque o primeiro tanque quando ele recua para trás da esquina. Mate os dois soldados e acabe com o tanque quando ele reaparecer.



Avance para a próxima metralhadora montada e incline-se para a frente para atrair o tanque. Corra para junto da arma, mate os soldados e destrua o tanque quando ele voltar a aparecer.



Ao fundo das escadas, prepare uma bomba de petróleo para lidar com os soldados e use o lança-rockets para destruir os dois tanques, disparando do topo das escadas. Recue ocasionalmente para evitar as cápsulas.

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Texturas sujas, mas uma incrível atenção ao pormenor	9
■ JOGABILIDADE:	Uma mistura de acção frenética e exploração furtiva	9
■ DURAÇÃO:	É grande, tem muitos segredos e pode-se voltar a jogar	9

Não é um grande salto em frente em relação ao original, mas é tão divertido quanto este, com todas as melhorias no sítio certo. Se já tem Medal Of Honour, compre este. Se não tem, seja ganancioso e compre os dois.

9 EM 10

MIDWAY

AFRO

Por vezes ser o melhor
significa gastar muito
Brilho Afro.

Uh huh. É isso mesmo. O Rei do Ringue, Afro Thunder, volta com mais estilo, movimentos, golpes e punições. E ainda muitas novas características, como por exemplo, 13 novos boxistas espectaculares incluindo 5 personagens especiais e 10 adversários que estão de volta. São combates de boxe intensos e emocionantes. Anda lá. Sei bem que o queres. Prepara-te para Ready To Rumble™.

READY 2 RUMBLE™ BOXING ROUND 2

Treino com Mini Jogos

Novos Movimentos de Eliminação

Novos Golpes, Combos e Animações

23 Espactaculares Personalidades do Boxe

Combates de Boxe Sensacionais Para 1 Jogador

READY 2 RUMBLE ™ BOXING: ROUND 2 © 2000 Midway Home Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. A aparência de Michael Buffer e a marca comercial READY TO RUMBLE usada sob licença de Buffer Partnership (ww.letsrumble.com). Todos os nomes das outras personagens são marcas comerciais de Midway Home Entertainment, Inc. MIDWAY e o logotipo Midway são marcas comerciais de Midway Amusement Games, LLC. Usado mediante autorização. Distribuído sob licença por Midway Home Entertainment, Inc. Compatível com a Consola PlayStation e o Sistema de Entretenimento Informático PlayStation 2. PlayStation e os logotipos PlayStation são marcas comerciais registadas de Sony Computer Entertainment, Inc. Sega, Dreamcast e o logotipo Dreamcast são marcas comerciais registadas ou marcas comerciais de Sega Enterprises, Ltd. As características podem variar entre plataformas.

* Imagens retiradas da PlayStation 2.

PlayStation 2 Dreamcast

ECOFILMES

Material quente. A floresta incendeia-se quando Mowgli é confrontado com o seu maior inimigo na selva.

La, la, la, quero ser como tu, andar como tu, dançar como tu, tudo como tu...

JÁ OUVIMOS FALAR DA FEBRE DA SELVA, MAS DANÇA DA SELVA – O QUE É ISTO?

Jungle Book Groove Party

“Oferece mais divertimento de dança do que a Britney Spears”

EDITORA:	SCEE
PRODUÇÃO:	Ubi Soft
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um ou dois

Os visitantes regulares dos salões de máquinas arcada estão habituados a usar os pés em vez das mãos para jogar. Embora isto possa soar estranho, é muito fácil de fazer. Todos os símbolos que se costumam encontrar no comando estão num tapete especialmente concebido para o efeito. O jogador fica no meio e dá um passo em frente para ir para cima, em baixo para descer, à esquerda para ir para a esquerda e, sim adivinharam, à direita para ir para a direita.

Jungle Book Groove Party foi concebido especialmente para o tapete e é o primeiro jogo do género a ser vendido na Europa. Se nunca teve a oportunidade de usar um tapete para dançar antes, tem aqui muito divertimento à sua espera.

A acção que decorre no ecrã é semelhante à de PaRappa The Rapper e Beatmania: os símbolos descem pelo ecrã até chegarem a um alvo circular e, nesse ponto, é preciso activar o símbolo correspondente. Isto é simplificado pelo facto de as pressões dos botões estarem sincronizadas com a música, o que significa que, se estiver a usar o tapete e a mover os pés ao ritmo da música... estará a dançar.

As coisas começam de forma relativamente simples – é apenas um passo para a esquerda, um salto para a direita, colocar as mãos na cintura (ah, musical errado, mas a ideia é a mesma, embora sem aquelas roupas). À medida que progride no jogo, o enredo (que é basicamente o mesmo do filme da Disney) e os passos de dança vão-se tornando mais complicados, até chegar ao ponto em que o jogador se sentirá como alguém que sofre de um caso grave de febre da selva.

Claro que este jogo é hilariante para quem está a observar e Jungle Book é perfeito para divertimento de múltiplos jogadores em festas. Quer seja servido com gelatina e gelado para um grupo de miúdos ou com vodka e chantilly para uma reunião de adultos, o jogo é incrivelmente divertido e as únicas discussões que pode originar é sobre quem é o seguinte. Para uma festa instantânea, tudo o que é preciso é dois amigos e o modo Versus. Embora o jogo com tapete possa custar caro, sem o tapete ele é vendido a um preço normal.

O tapete pode ser comprado em separado e vale bem o dinheiro empregue.

Com mais divertimento de dança para oferecer do que a Britney Spears, Jungle Book Groove Party tem de ser um êxito.

A nossa única reserva prende-se com o facto de este jogo ser uma grande novidade e a sua chama poder consumir-se depressa. ■

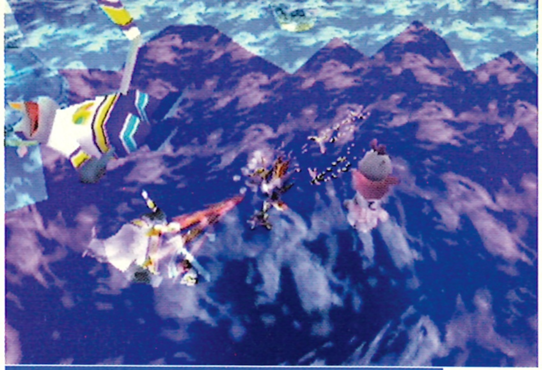
Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

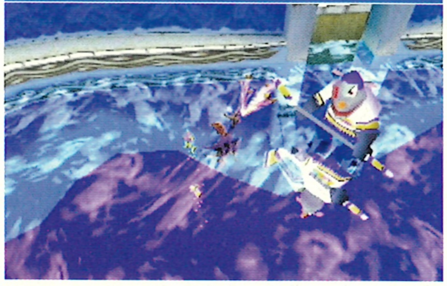
GRÁFICOS:	Brilhantes, coloridos e tipicamente Disney	8
JOGABILIDADE:	Bastante divertida	9
DURAÇÃO:	É novidade, mas o tapete funciona com outros jogos	6

O primeiro jogo do género a chegar à Europa, Groove Party é muito divertido e um bom exemplo do que se pode esperar. Músicas como Bare Necessities tornam o jogo perfeito para a macacada.

7 EM **10**

TOMB RAIDER CHRONICLES
VOCÊ NUNCA CONHECE VERDADEIRAMENTE A PESSOA QUE AMA... MAS AGORA PODE.
Descubra a história secreta de Lara Croft e obtenha novas revelações sobre as suas aventuras passadas em Tomb Raider Chronicles, a última aventura da série épica de Tomb Raider. Lara Croft desapareceu no Egipto - presumivelmente morta. Os seus familiares e amigos mais íntimos, reuniram-se na propriedade dos Croft num dia cinzento e chuvoso para uma cerimónia em sua memória. Depois, os amigos sentaram-se calmamente no escritório da Mansão Croft e recordaram as antigas explorações de Lara; explorações que permaneceram um segredo... até agora.
PlayStation
PC CD-ROM
Dreamcast
EIDOS
INTERACTIVE
www.tombraider.com
Tomb Raider Chronicles © & TM Core Design Limited 2000. © & Published by Eidos Interactive Limited 2000. All Rights Reserved. "" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Sega & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd. © 2000 Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved.





Em termos de reflexos, este é, sem dúvida, o jogo de plataformas com melhor aspecto da PS. Estes níveis gelados mostram os efeitos incríveis.

Ponha Spyro em brasa e, como sempre, ele ficará feliz de poder tostar os inimigos. Sheila, a canguru, tem um ataque de pontapé bastante devastador para eliminar os adversários mais inconvenientes.

BELO 3D, REFLEXOS PERFEITOS, EXPLOSÕES FANTÁSTICAS. É ISTO A PS2?

Spyro Year Of The Dragon

"Comporta-se de forma diferente dos anteriores, com quatro

EDITORA:	SCEE
PRODUÇÃO:	Insomniac Games
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um ou dois

PlayStation Revista Oficial Portuguesa RECOMENDADO

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

APE ESCAPE (REVISTA 47 9/10)
Os primatas lançam-se na confusão neste excelente jogos de puzzles e plataformas.

Preparem-se porque Spyro Year Of The Dragon é a melhor aparição do pequeno dragão na PlayStation. Só passaram dois anos desde a primeira vez que Spyro abriu as suas asas pela primeira vez e deitou por terra todos os pretensos jogos de plataformas 3D, mas parece que foi há uma eternidade. Actualmente, o 3D é normal e o trabalho dele está feito... Bem, quase.

Não comecem já a soluçar porque Spyro 3 não é apenas o melhor jogo de Spyro, mas também o melhor jogo de plataformas da PlayStation. Bravas palavras, talvez, mas sugerimos, a quem quiser aceitar o desafio, que indique um jogo de pulos e saltos melhor que este. Com ambientes 3D quase perfeitos, voo e saltos finamente afinados, personagens fantasticamente animadas e uma excelente representação de vozes, nada mais chega perto de Spyro.

O leitor pode estar a pensar para consigo, é apenas Spyro 2 novamente, não é? Bem, apesar de haver, obviamente, muito que é familiar – como o regresso de Sparx, Hunter e sacos de dinheiro – a Insomniac assegurou que Spyro 3 se parecesse e se comportasse de forma diferente dos anteriores, com quatro personagens secundárias para controlar e muitos mini-jogos.

O jogo ainda mal começou quando Hunter lhe dá a oportunidade de andar de skate numa arena, de pegar fogo e dar cabeçadas em répteis pouco amigáveis. Posteriormente, pilotará um barco, comandará um tanque e irá andar de skate e nadar (os saltos e mergulhos de Spyro são o máximo).

E isto são apenas as coisas que Spyro faz; as outras personagens também têm as suas aventuras. Sheila, a canguru, deita um forte abaixo e o sargento Bird voa, transportando pesos para cima de interruptores, enquanto evita uma barreira de foguetes. Estas personagens poderiam não ser mais que Spyros por arrasto, mas a sua brilhante caracterização e habilidades únicas (o super-salto de Sheila, o voo poderoso de Bird) faz com que vestir as peles deles seja uma mudança refrescante.

Algo que sobressai pela sua descrição é a forma como os níveis principais e os vários mini-jogos se combinam. A sequência de introdução é curta e, ocasionalmente, uma cena apresenta um novo elemento da história, mas a acção nunca é suspensa por muito tempo. Em vez disso, aparecem caras amigáveis no meio do jogo a dizer o que se está a passar e quais são os trabalhos extra que terá de fazer. O sucesso é medido em ovos de dragão e é preciso ter jóias suficientes para as portas se abrirem e os ajudantes serem libertados.

O facto de poder viajar de um lado para o outro com breves sequências de carregamento entre os enormes níveis (nas quais o seu progresso é gravado) também ajuda a fazer com que o jogo pareça uma aventura contínua.

Apesar de ser muito mais difícil do que o original, Spyro 2 foi justamente criticado por

Use uma arma para destruir estas esculturas de gelo. Suba pelos ares nos níveis de acelerar e entre numa corrida de biplano.

É uma jóia. O dinheiro existe na forma de jóias. Apanhe-as, e os sacos de dinheiro (acima) também, para abrir todo o tipo de níveis.

personagens para controlar e mini-jogos ”

ser demasiado fácil em algumas secções e, embora os primeiros mundos de Spyro 3 não sejam muito difíceis de aceder, alguns dos níveis são mesmo muito difíceis de completar. Pilotar um powerboat enquanto se tenta evitar chocar com um submarino não é fácil e apanhar um ladrão de ovos que vai a acelerar numa pista requer muita prática. E quando pensar que já viu tudo o que um mundo tem para oferecer, descobrirá uma secção com uma auto-estrada aérea ou outro sub-boss que tem de ser derrotado. Enquanto muitas outras séries – vêm-nos à mente X-Men e Toshinden – se gastam com o tempo, Spyro torna-se melhor. A Insomniac nunca se comprometeu nesta sua demanda de criar para miúdos sem ser paternalista, ao mesmo tempo que fez os adultos lembrarem-se da razão pela qual pegaram num joypad pela primeira vez, quando ainda davam pelo joelho de toda a gente. ■

Abra caminho através das hordas de rinocerontes usando os seus foguetes. O sargento pode bater as asas para evitar os perigos.

COMO...
BOMBARDEAR A BASE

A base do Sargento Bird está infestada de rinocerontes. Se o seu lança-foguetes não está a funcionar como devia, que tal largar algumas bombas em cima da barriga deles?

Primeiro, terá de encontrar as bombas. Tal como a maioria dos power-ups de armas, estas estão dentro das caixas.

Se o sargento quiser deixar cair alguma coisa enquanto voa, o botão ⓐ chama esta mira que ajuda a apontar com maior precisão – largar bombas!

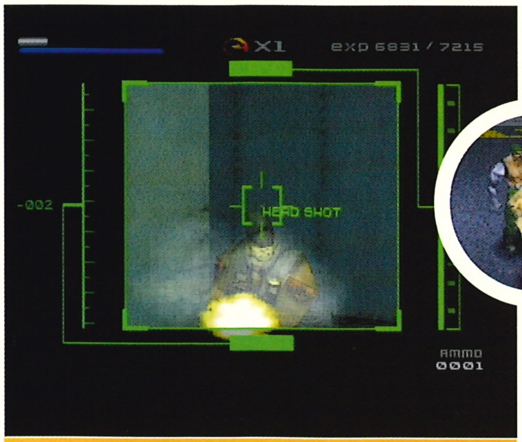
Cabum! Parabéns. Acaba de colocar o seu primeiro rinoceronte em órbita. Sabe-se lá como é que ele vai voltar ao chão, mas também ninguém está preocupado com isso!

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa
VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Esta animação 3D merece estar na parede de uma galeria	10
■ JOGABILIDADE:	Saltar, voar, correr, disparar, resolver puzzles, lançar bombas	10
■ DURAÇÃO:	Chegou ao fim de todos os caminhos e batalhas? Não nos parece	9

Uma aparição gloriosa de uma das estrelas de plataformas na PlayStation. Charmoso, inteligente e engraçado, Spyro 3 também é um título muito bem construído com uma qualidade superior. Irrepreensível.

10 EM 10



Um tiro no escuro. O modo Sniper inclui um tiro na cabeça instantâneo, um bom suplemento para os combos e golpes especiais.

Jogabilidade mais profunda faz com que esta encarnação de MK se distinga dos beat 'em ups habituais.

JAX PERSEGUE UM VELHO INIMIGO EM FUGA.

Mortal Kombat: Special Forces

"Combina elementos de aventura 3D com o estilo de soco e pontapé"

EDITORA:	Midway
PRODUÇÃO:	Midway
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

METAL GEAR SOLID [REVISTA 42 10/10]

Há mais do que alguns elementos deste clássico stealth 'em up em Special Forces.

Mortal Kombat: Special Forces foge ao rumo habitual desta série de sucesso. O jogo conta a história do Agente Jax, o monte de músculos militar de quem os fãs de MK se devem lembrar de episódios anteriores. O arqui-inimigo de Jax, Kano, e o seu gang de bandidos (incluindo o mestre em pirotecnia No Face e a bela, mas letal, ninja Tasia) escaparam de uma prisão de alta segurança e Jax tem de tratar de apanhar este grupo antes que eles provoquem sarilhos dos grandes.

Com algumas semelhanças com o desapontante Fighting Force 2 (edição 54 6/10), o jogo combina elementos de aventura 3D com o tradicional estilo de soco e pontapé. Também há uma dose de Metal Gear Solid, que satisfaz os desejos de quem se sente no pico da felicidade quando tem uma Uzi 9mm nas mãos.

A acção decorre num armazém e coloca Jax a recolher códigos ou a procurar computadores para abrir portas e desempenhar a sua missão, sempre sujeito a ataques armados ou corporais por parte do inimigo. Depois de os capangas terem sido despachados, os prisioneiros evadidos esperam o jogador no final do nível e cada um deles tem uma habilidade especial que os torna difíceis de enfrentar.

O aspecto de resolução de puzzles é pouco desafiante, mas, tal como seria de esperar da equipa de MK, o elemento principal de Special Forces é a luta. Espancar os vilões dá pontos de experiência, que permitem o acesso a alguns combos, depois de se terem postos narizes suficientes a sangrar. Também há armas para recolher, à medida que Jax vai penetrando no esconderijo do gang e, mesmo no início, é possível eliminar inimigos à boa maneira de Solid Snake. O modo Sniper revela-se eficaz para matar membros do gang à distância, mas, se alguma coisa correr mal, Jax pode ver-se cercado por elementos do Black Dragon por todos os lados.

Embora a configuração dos botões seja um pouco complicada inicialmente, os dedos experientes logo se habituarão. Em pouco tempo, conseguirá trocar entre a caçadeira e os punhos de aço e ver a barra de saúde durante os combates, tudo num movimento suave.

Tirando isto, Special Forces não é dos jogos mais exigentes, mas os níveis começam a espalhar-se à medida que se progride e é necessário algum planeamento táctico para conservar munições e executar os golpes especiais quando se enfrentam os bosses. Numa análise geral, a sua jogabilidade e ritmo de acção rápido são uma adição bem-vinda à série MK. ■

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa VEREDICTO

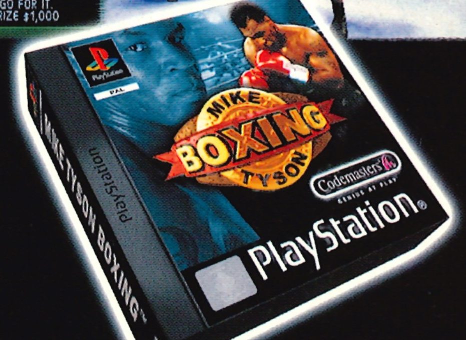
GRÁFICOS:	Atmosféricos e viçosos	7
JOGABILIDADE:	Mistura uma variedade de estilos e obtém um bom efeito	8
DURAÇÃO:	Oito níveis de acção – não é mau pelo preço	7

Disponível a preço Platinum, Special Forces revela-se bastante divertido e digno do seu tempo. Não é suficiente para minimizar ansiedade causada pela espera de MGS 2, mas jogue-o de qualquer forma.

7 EM 10

42 K.O.* TU ÉS O PRÓXIMO

*E continua a contagem...



Luta com Mike, ou como Mike!
Derrota o campeão e centenas de adversários mal encarados para conquistares o título. Ou, joga como Tyson, e experimenta a sensação de pôr toda a gente inconsciente.

Enfrenta o mundo!
Os três modos de jogo incluem 'Showcase', 'Versus' (o vencedor continua em frente) e World, onde tu treinas e geres o teu pugilista de forma a tornar-se um campeão incontestado.

É real! É terrível!
O incrível realismo inclui efeitos sonoros, sangue, ferimentos faciais, suor e índices de recuperação individual que podem transformar um herói ferido num zero.

Fá-los comer pó!
Podes aumentar a força de um soco para infligires mais danos - ou acertar no ponto fraco do adversário e vê-lo dizer adeus à medida que se apagam as luzes da sua pobre carreira.

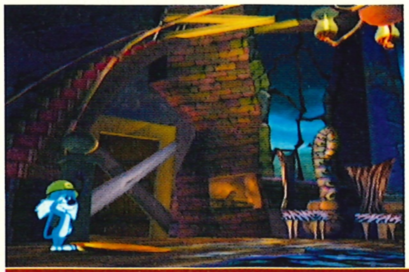
PlayStation

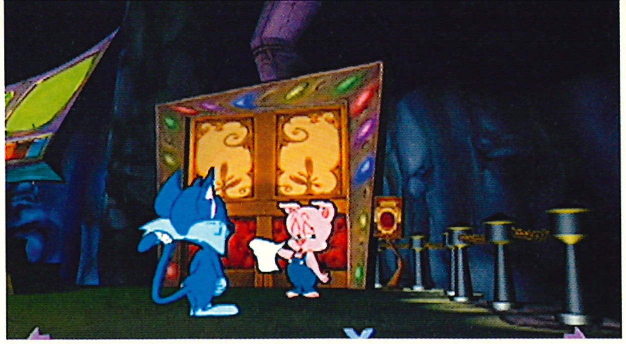
www.codemasters.com

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

© 2000 The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") All Rights Reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Mike Tyson Boxing"™ and "Genius At Play™" are trademarks of Codemasters. "Mike Tyson"™ is a trademark of Mike Tyson Enterprises. Mike Tyson's name and image are used under license. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.





Cuidado com a malvada baronesa! Ela não gosta que invadam o seu castelo.

O nosso herói, Furball, pressiona interruptores para escapar ao ameaçador, se bem que belo, castelo da sua dona. Infelizmente, vai morrer de tédio.

AS CRIANCINHAS SOFREM...

Toonenstein

"É uma delícia para os olhos, mas sem qualquer conteúdo"

EDITORA:	Virgin
PRODUÇÃO:	Terra Glyph
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um

Se os pais quiserem obrigar os seus filhos a sair para apanhar um pouco de ar fresco, só precisam de colocar Toonenstein na PlayStation. Embora o jogo possa ser desculpado por algumas das suas limitações – afinal, é vocacionado para mais novos –, não pode ser perdoado por insultar a inteligência das crianças de quatro e cinco anos, com uma jogabilidade virtualmente não existente.

Baseado na série de desenhos animados da Tiny Toons, na qual os parentes mais novos do Bugs Bunny e companhia se metem em enrascadas "hilariantes", Toonenstein segue Hampton, o porco, e Plucky, o pato, à medida que eles entram num castelo agourado em busca de riquezas.

Escusado será dizer que a malvada baronesa Toonenstein tem más intenções no que diz respeito ao par e um plano de fuga forma a parte principal da acção. Porém, bizarramente, Toonenstein atira com uma personagem adicional – Furball, o gato da baronesa – que assume o papel principal e reduz o porco e o pato a actores secundários que trotam no ecrã.

Para facilitar a sua própria fuga e a do desafortunado duo, Furball tem de encontrar geradores eléctricos dentro do conjunto dos 36 ecrãs do jogo, utilizando-os para movimentar um elevador para a saída.

Para este fim, aparecem uma série de ícones na parte inferior do ecrã, apresentando-lhe opções de movimento ou indicando que alguma coisa vai acontecer se premir o botão ⊗. E é isso. Anda por ali e depois senta-se para trás para ver as animações que encontrou. Está longe de ser envolvente e nunca é satisfatório.

Os gráficos são excelentes, enquanto a animação e as vozes são as indistinguíveis dos desenhos animados da Warner Brothers. Mas se o preço por isto é entupir toda a jogabilidade, então é um preço demasiado elevado. A acção melhora quando Furball é atacado por bombas voadoras e o jogo muda muito rapidamente para tiros na primeira pessoa. Mas estas são breves excepções, comparadas com a entediante tarefa principal e pequena compensação para os longos tempos de carregamento que tem de suportar.

No que diz respeito aos jogos baseados em desenhos animados, Toonenstein está muito próximo do género – mas apenas no sentido em que é uma delícia para os olhos, mas sem qualquer conteúdo. A falta de verdadeira jogabilidade é imperdoável, como é o facto da missão poder ser resolvida em menos de uma hora, simplesmente visitando todas as salas e premindo todos os botões. Só deveria ser jogado como castigo. ■

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

CRASH BANDICOOT 3 [REVISTA 40 9/10]
A fórmula de Crash revista e actualizada para produzir um jogo de qualidade.

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Formidáveis. Mas intervalos animados cansativos	9
JOGABILIDADE:	Apenas um premir de botão ocasional	1
DURAÇÃO:	O interesse vai diminuir antes do castelo ser explorado	2

É difícil ver a quem Toonenstein é dirigido. Há pouca jogabilidade e a falta de interacção vai alienar até o jogador mais novo. O seu entediante premir de botões reduz o jogo a pouco mais do que um espectáculo gráfico secundário.

3 EM 10

NÃO SE ATREVAM A TOCAR NA MARGARIDA SENÃO...

Um explosivo jogo de acção 3D

- **Controle Donald (e a sua personalidade) nesta hilariante aventura repleta de acção para salvar a Margarida.**
- **Com toda a família do Pato Donald, amigos e inimigos - Margarida, os sobrinhos, Prof. Pardal, Maga Patalógica, os terríveis Metralhas e muitos outros.**
- **24 níveis de acção emocionantes.**

Disney INTER ACTIVE

Ubi Soft ENTERTAINMENT

PlayStation

PlayStation 2

GAME BOY COLOR

Dreamcast

NINTENDO 64

© Disney. Todos os direitos reservados - © 2000 Ubi Soft Entertainment. Todos os direitos reservados. Todos os nomes corporativos são marcas comerciais registadas dos respectivos donos.

Leve os Rangers até ao topo do seu grupo para progredir ao longo da Liga dos Campeões, que representa exactamente o formato da verdadeira competição.

A perspicácia táctica representa um grande papel na sua demanda pelo sucesso. Uma boa afinação da sua formação serve para derrotar as imprevisíveis equipas europeias.

A TAKE 2 MANTÉM A COROA DE CAMPEÃO – MAS O FUTEBOL É O VENCEDOR.

UEFA Champions League Season 2000/2001

"São, sobretudo, os pormenores que impressionam"

EDITORA:	Take 2
PRODUÇÃO:	Silicon Dreams
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um a oito

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...
ISS PRO EVOLUTION (REVISTA 55 9/10)
Sem esforço, recria a perícia e táctica de um jogo de futebol.

O sucesso dos jogos de Champions League foi sempre o pormenor, e 2000/2001 não é diferente. Na área da perícia geral, passar e chutar são tão dependentes da escolha do momento exacto como o são no jogo real. Contudo, a principal diferença é que 2000/2001 presume que os jogadores estão habituados a controlar a bola.

Esta versão deixa o jogador deliciar-se com a glória de uma bola parada com o peito, apanhada num ressalto ou simplesmente chutada para a frente numa jogada de ataque. ISS Pro Evolution pode ainda dominar em termos de destreza e jogabilidade, mas nenhum outro jogo anda melhor na corda bamba da satisfação arcada e do comando realista do que 2000/2001. Mas mais uma vez, neste núcleo de proximidade, são os pormenores que impressionam, tanto nos comandos como em termos de IA. Ver um defesa na linha para afastar um livre com a cabeça faz pensar porque é que nunca foi feito anteriormente. Igualmente, o posicionamento ocasionalmente brilhante da linha da frente do CPU significa que os momentos em que o guarda-redes falha um pontapé, só para ver a bola aterrar aos pés de um ponta-de-lança, são tão emocionantes como os dos jogos televisivos. É todo muito bem trabalhado com o Ⓐ para receber um bonito cruzamento aéreo, mas, se falhar o momento exacto, a bola tanto vai passar por cima da barra ou, pior ainda, vai esticar a perna para o esférico, falhando redondamente. A mesma lógica agora também se aplica aos lançamentos, com passes que são sincronizados na perfeição, dividindo a defesa. Este nível de perícia persiste ao longo do jogo e, para aqueles que apreciam espectáculos, é possível fazer malabarismos com a bola enquanto anda, ou usar combinações de botões para jogar a bola para trás, ter sucesso em situações de um para dois e boladas que desafiam a gravidade com diferentes graus de sucesso. Claro, todas as equipas têm os seus elos fracos e Champions League 2000/2001 não é diferente. Fazer entradas ainda é bastante impreciso, com o árbitro a penalizar quezílias aparentemente inócuas, quando os jogadores executam um carrinho por trás, em vez de darem um simples toque. Porém, no geral, 2000/2001 supera a maior parte da competição com facilidade. Faça apenas um favor a si próprio – salte o nível Novice e as suas pontuações de 13-11 e jogue no nível Intermediate com a mira do pontapé desligada. Vai estremecer nas oportunidades perdidas, gritar com defesas sem brilho e suspirar de alívio com golos defendidos. Mas não é isso que é o futebol? ■

Revista Oficial PlayStation edição portuguesa VEREDICTO

GRÁFICOS:	Jogadores detalhados e bem animados, apresentação ao estilo televisivo	8
JOGABILIDADE:	Satisfação instantânea, com bastantes truques para aprender	7
DURAÇÃO:	Vai correr mais tempo do que o Michael Owen	9

Suficientemente imediato para agradar à multidão FIFA, mas com a profundidade essencial para prolongar a sua vida. Um sistema de comando sublime está ligado à forte IA dos jogadores, para criar o melhor título de futebol de arcada até hoje.

8 EM 10

TU ÉS
COMIDA
DINO CRISIS® 2
WWW.YOUAREFOOD.COM
ECOFILMES
CAPCOM®
PlayStation
Virgin INTERactive
CAPCOM CO., LTD. 2000 Todos os Direitos Reservados. CAPCOM e o logotipo CAPCOM são marcas comerciais de CAPCOM CO., LTD. Todos os Direitos Reservados. Dino Crisis 2 é uma marca comercial de CAPCOM CO., LTD. Todos os Direitos Reservados. Virgin é uma marca comercial registada de Virgin Enterprises, LTD. Todos os Direitos Reservados.
e "Playstation" são marcas comerciais da Sony Computer Entertainment Inc.

Não é fácil ser treinador de Digimon.

Olha, que amigos que eles são!

Uma batalha bastante animada. E este monstro é mesmo feio.

A RESPOSTA DA BANDAI AO FENÓMENO POKÉMON.

Digimon World

"O seu papel é mais de ama-seca do que de treinador"

EDITORA:	Bandai
PRODUÇÃO:	Bandai
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um

Seguir fórmulas que já provaram resultar é meio caminho andado para o sucesso. A Bandai inspirou-se em dois casos bem sucedidos para criar o seu Digimon World: Pokémon e Tamagotchi. No entanto, há que levar em conta que o mais mediático destes títulos tem uma gigantesca máquina de marketing por trás que faz com que o nome Pokémon esteja em todo o mundo que nos rodeia – televisão, vídeo, cinema, jogos e uma variada gama de bonecos e outros produtos de merchandising. Digimon quer apanhar esta boleia...

Digimon World tenta aproveitar o fenómeno Pokémon, que convenceu as crianças e que, no que diz respeito a monstros de estimação, é preciso apanhá-los todos. Mas, em termos de abordagem, Digimon segue mais o estilo de Tamagotchi que o do jogos dos monstros de bolso. A ênfase está em cuidar dos bichinhos e não em apanhá-los todos, para os treinar rápida e furiosamente e depois os lançar na arena de combate.

Tal como se de pequenos cachorros se tratasse, há que dar-lhes de comer quando têm fome e pô-los a dormir quando estão com sono. Castigar ou recompensar os actos das criaturas também é fundamental para a sua educação.

O jogador deve, antes de mais, evitar pensar que é uma espécie de Ash Ketchum. O seu papel aqui é muito mais de ama-seca de monstrinho do que de treinador de lutador profissional. É que, embora os monstros mais evoluídos no treino possam combater contra outros Digimon, o aspecto de batalha não está tão explorado quanto em Pokémon.

Os combates acabam por mais parecer uma representação do que um mano-a-mano em que o jogador controla os movimentos de uma das personagens, pois as instruções que podem ser dadas resumem-se, basicamente, à utilização de alguns itens de power-up e alguns golpes especiais para quebrar a rotina.

O design das personagens é bastante engraçado, bem como o dos cenários que cria um ambiente colorido onde o jogador se move com livremente. Aliás, num jogo deste género, não se esperava outro estilo de aspecto que não o bonitinho. ■

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

MONSTER RANCHER (REVISTA 64 8/10)
Uma quinta de criação de monstros, onde o jogador tem de cuidar e treinar a sua criatura.

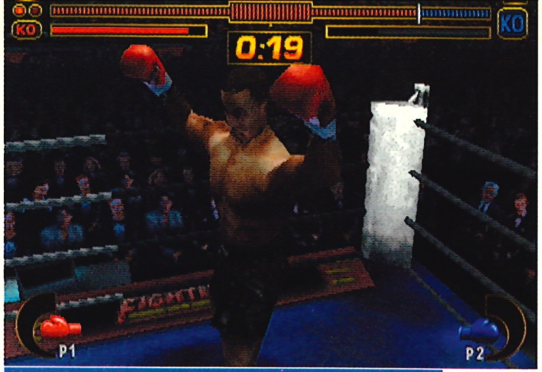
PlayStation Revista Oficial Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Personagens e pormenores engraçados	7
JOGABILIDADE:	Menus fáceis de utilizar	8
DURAÇÃO:	Muitos monstros para conhecer e apanhar	7

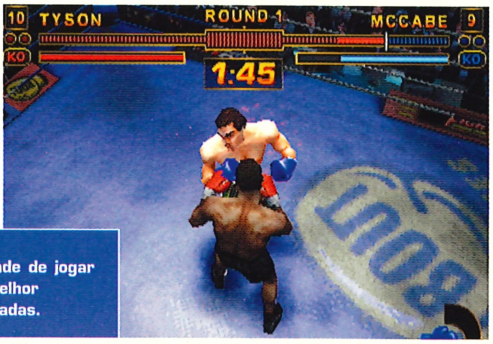
Um jogo bem concebido que apela aos fãs de Digimon, bem como a todos os miúdos que gostam de educar monstrinhos. Digimon World acaba por ser educativo, ensinando algumas das responsabilidades de ter um animal de estimação.

8 EM 10

Yippee!
O tigre Tigger está de volta numa nova e divertidíssima aventura onde vais Saltar, Pular, e Rebolar sem Parar!
Disney's
Tigger's
Honey Hunt
Junta todas as tuas personagens preferidas de Hundred Acre Wood neste primeiríssimo jogo de plataformas em 3D de Tigger e os seus amigos.
Um jogo da Disney super divertido.
Opções multijogador.
Explora 9 níveis repletos de acção.
PlayStation
www.disney.co.uk/disneyinteractive/
www.ubisoft.co.uk
Disney Interactive
Ubi Soft Entertainment
Nintendo 64 and PlayStation versions distributed by Ubi Soft Entertainment.
© 2000 Ubi Soft Entertainment.
Nintendo® and Nintendo 64 are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Nintendo 64
PlayStation
© Disney. All rights reserved. Based on the "Winnie the Pooh" works © A.A. Milne and E.H. Shepard.



Mike Tyson celebra a sua vitória sobre Tirescu. Mas com um nome desses, deve ser um adversário fácil de vencer.



Todos criados por igual. O jogo dá-lhe a oportunidade de jogar pesos leves contra pesos pesados, para decidir quem é o melhor pugilista. Naturalmente, todas as estatísticas foram equilibradas.

A PRIMEIRA APARIÇÃO DE MIKE NUM VIDEOJOGO. DEPRESSA SERÁ ESQUECIDA.

Mike Tyson Boxing

> **"Quando os pugilistas começam a movimentar-se no ringue,**

EDITORA:	**Codemasters**
PRODUÇÃO:	**Codemasters**
DATA DE SAÍDA:	**Já disponível**
JOGADORES:	**Um a oito**

Após despender três anos num desenvolvimento infernal, Mike Tyson está finalmente aí – mas porquê o atraso? De acordo com a Codemasters, o jogo esteve pronto para ser lançado por várias vezes, mas foi posto de lado para ultrapassar as elevadas garantias de qualidade que ajudaram outros títulos da empresa, como Colin MacRae Rally e TOCA World Touring Cars. Então, valeu a pena esperar? Infelizmente, não.

Não que Mike Tyson Boxing seja completamente horrível, apenas não acompanha os elevados padrões proclamados pela Codemasters. Veja a animação das personagens, por exemplo. Suficientemente razoável, a decisão de não usar tecnologia de captura de movimentos não impede movimentos fluidos ou gráficos realísticos. De facto, os pugilistas parecem bastante bons quando estão parados, se bem que um pouco estilizados com os seus ombros protuberantes.

Contudo, quando os pugilistas começam a movimentar-se em torno do ringue, depressa verá que as coisas não estão muito bem. Todos os socos são golpes previsíveis, cuja potência pode retardar recuando os seus punhos no que parece ser uma eternidade. As coisas ficam bastante piores quando começar a "entrar em contacto", por desejar uma melhor definição dos golpes pessimamente animados. A detecção do embate é inadequada e quando começar a esquivar-se aos socos estica o pescoço para um dos lados ridiculamente. É como se o lutador estivesse inclinado para fora da janela de um carro, tentando dar cabeçadas nos postes dos candeeiros por onde passa.

À jogabilidade falta a proximidade de Ready 2 Rumble e ignora a combinação de trabalho e licenças que ajudaram a fazer da série Knockout Kings um sucesso. Porém, Tyson Boxing tem o objectivo de lhe oferecer algo que não aparece em qualquer um destes rivais. Se conseguir escapar aos golpes do adversário, gradualmente vai chegar ao topo de uma barra de murros especial. Quando estiver completa, tem dez segundos para efectuar um de dois grandes socos, que vai causar severos danos ao seu oponente.

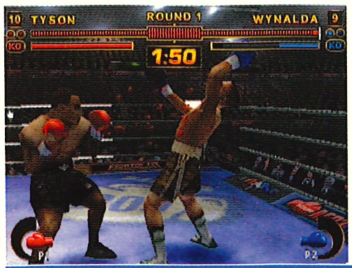
Um outro gráfico indica quantos pontos obteria se o assalto terminasse nesse momento. Embora isto retire a imprevisibilidade e entusiasmo da pontuação, também possibilita que encaixe golpes para receber pontos. Se cair ao chão, entra num sub jogo no qual tem de premir os botões que surgem aleatoriamente, o mais rápido possível. É um indício de originalidade bem-vindo, como o são os sete tipos de dificuldade que aparecem no jogo.

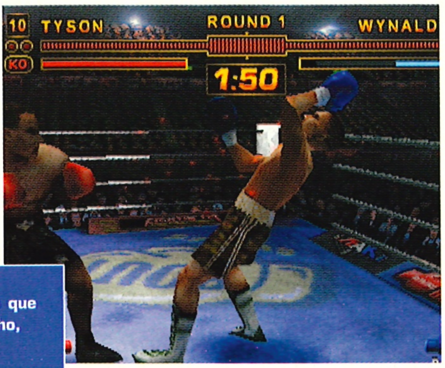
Um torneio de K.O. oferece-lhe a oportunidade para, juntamente com sete amigos, escolher entre 16 pugilistas – embora Tyson seja o único pugilista com nome – e há um modo Versus, em que fica o que ganha, acessível para oito jogadores. Contudo, o melhor elemento do jogo é o modo World, baseado na carreira. Escolha entre uma série de pugilistas de três pesos genéricos, ou edite o seu próprio e exercite-o, distribuindo o tempo pelo treino de várias actividades no ginásio e por descanso. Também tem de controlar a ingestão de alimentos, uma vez que pretende fortalecer a condição física do seu pugilista e ajudá-lo a atingir o seu peso certo.

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

KNOCKOUT KINGS 2000 (REVISTA 54 7/10)

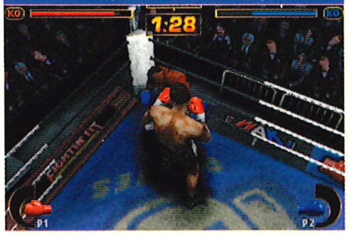
O melhor jogo de boxe para PlayStation.

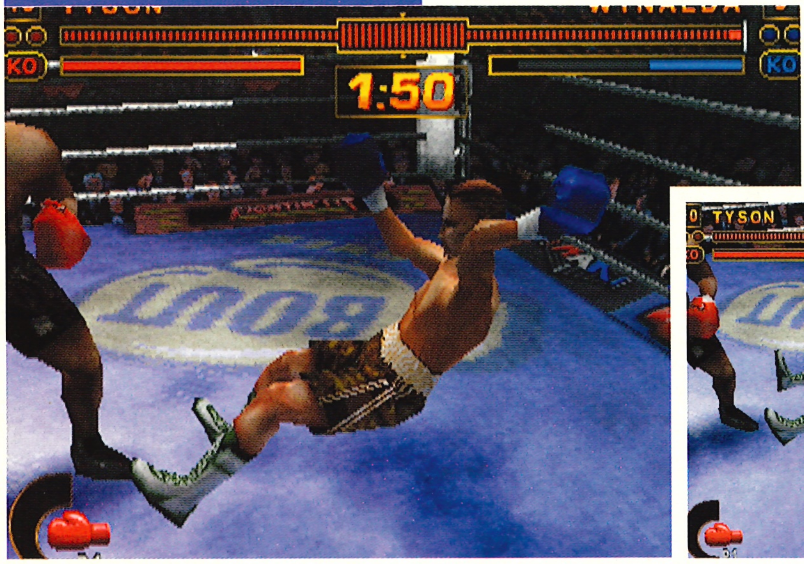


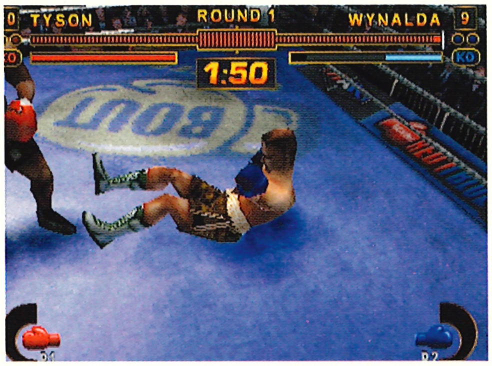


Não seja medricas Os danos que aqui recebe apenas maculam o seu orgulho, não vão pôr o seu nariz a sangrar.

Tyson entra no ringue com toda a arrogância que o caracteriza na vida real, para grande deleite da multidão reunida.

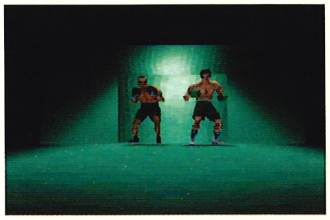






COMO...

LEVÁ-LOS AO CHÃO...



Inicialmente, brinque com o seu adversário, dando golpes infrequentes e convidando-o a acertar-lhe deixando-se ficar a descoberto por uma fracção de segundos...

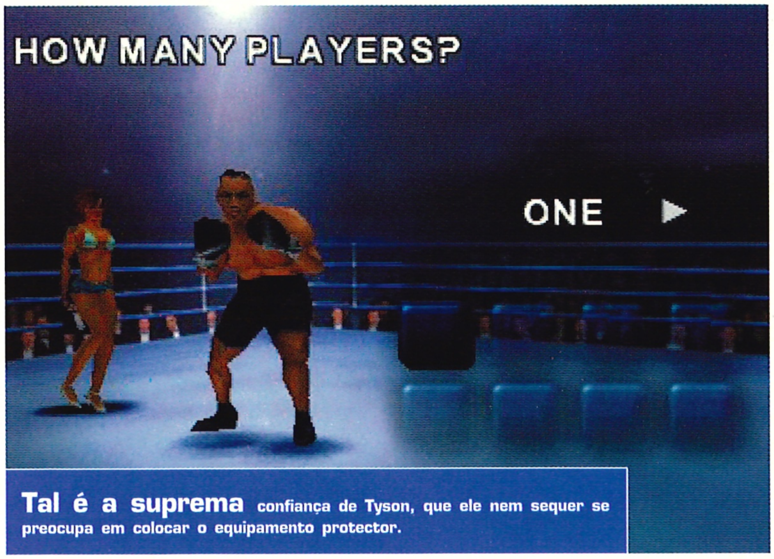
Depois, esquive-se dos golpes dele à medida que eles começarem a chover, utilizando os botões laterais. Isto vai aumentar a barra de poder indicada no canto inferior esquerdo do ecrã...

Finalmente, prima ⓞ e ⊗ para executar um poderoso soco devastador, que irá arremessar o oponente para a lona a ver estrelas.

depressa verá que as coisas não estão bem ”

Entre os combates recebe sugestões sobre o regime do próprio Mike, que também lhe dá uma análise dos seus desempenhos, assim como comenta sobre os seus adversários. Finalmente, tem o objectivo de impulsionar o seu pugilista ao longo das classes para ganhar um cinto de campeonato do mundo e unificar os títulos vencendo um campeão rival. O modo World acrescenta um fio narrativo, à medida que combate os adversários com vários estilos e dados estatísticos.

Com concorrentes como Ready 2 Rumble Round 2 e Knockout Kings 2001 no ringue, este ano vai haver uma grande competição nos títulos de boxe. Infelizmente, Mike Tyson Boxing é bem sucedido em trilhar um meio termo entre as duas abordagens, ignorando as qualidades mais sedutoras de cada título. O resultado é um jogo a que falta socos e que parece desajeitado durante a jogada. ■



Tal é a suprema confiança de Tyson, que ele nem sequer se preocupa em colocar o equipamento protector.

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Os gráficos parecem atraentes, até se começar a movimentar	7
■ JOGABILIDADE:	Sistema de comando simples, mas com uma animação pobre	5
■ DURAÇÃO:	Modo para dois jogadores fraco. Ligeiramente melhor no modo World	5

O jogo tenta combinar o conservadorismo de Knockout Kings e a resplandecência de Ready 2 Rumble. O híbrido é pouco divertido de jogar e tem poucas características redentoras. Decididamente mediano.

5 EM 10

LADRÕES DE TAPETES MÁGICOS DA DISNEY.

Disney's Aladdin In Nasira's Revenge

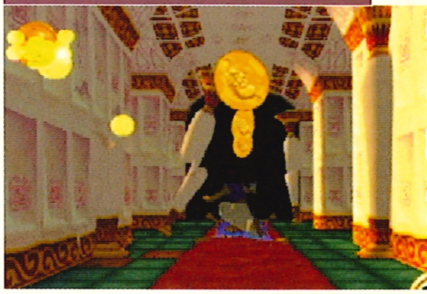
EDITORA:	SCEE
PRODUÇÃO:	Argonaut Software
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um

A tentativa da Disney de saturar a cultura dos mais pequenos continua, com um sucessor ao aceitável Tarzan. Aladdin, da Disney, coloca-o a controlar o rapaz das calças largas por 28 níveis de palhaçadas arábicas. Armado apenas com uma cimitarra, terá de contar com as suas habilidades de ballet e com amigos prestáveis para salvar o sultão, a princesa e o reino dos malvados feitiços de Nasira – e coleccionar uma fortuna em ouro, é claro.

Uma aventura 3D em plataformas, o jogo envolve saltar, escorregar e atacar em redor de localizações visualmente bem construídas, coleccionando moedas e batendo nos vilões. É desafiante, não marca pontos alguns por originalidade, mas tentar completar a colecção de moedas e o jogo bónus de fim do nível podem fornecer um bom divertimento.

O que o salva de se afogar é a forma que a Disney arranjou de constantemente mudar de modo. Num minuto está a roubar maçãs a um vendedor de rua e no outro está a esquivar-se de pilares que caem enquanto anda num tapete voador. Divertimento saudável e um bom treino para jovens cadetes, mas simplesmente aborrecido para veteranos. ■

"Concorrentes liguem os vossos tapetes!" Nível 7, de volta ao palácio, faça um jogo de corridas com tapetes voadores.



Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Suaves e estilo banda desenhada	7
JOGABILIDADE:	Combate limitado, mas variado e ágil	6
DURAÇÃO:	Dizem que oferece cerca de 40 horas de acção...	6

Os jogadores experientes não vão esfregar as mãos de contentes, mas pode fornecer divertimento passageiro para aqueles que gostam de passar os domingos usando os pijamas do Rei Leão.

6 EM 10

A OVELHA DOLLY TEM CONTAS A PRESTAR...

Ray Crisis

EDITORA:	JVC Interactive
PRODUÇÃO:	Taito
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um

Criado pelo autor ciberpunk William Gibson, Ray Crisis situa-se algures entre o pesadelo do sucesso cinematográfico do ano passado, Matrix, e os desenhos animados Transformers.

"Será possível travar a Organização Con-Human que uniu forças com os clones humanos?" pergunta uma voz feminina no princípio do jogo.

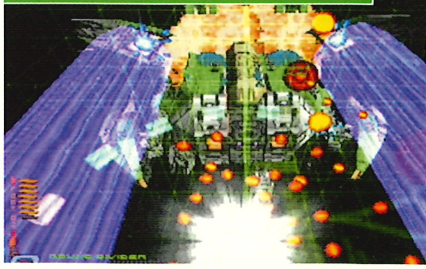
Para evitar que os primos distantes de Megatron tomem conta da terra, o jogador tem de subir para dentro de uma das três Wave Riders e mergulhar na rede.

O jogador pode optar entre dois modos, Arcada e Special, e escolhe o seu caminho por uma paisagem apocalíptica e só depois liga a grande nave.

Os três tipos de naves oferecem armas diferentes. Ray Crisis é a sequela de Ray Storm (que já tem uns aninhos) e, infelizmente, em termos de jogabilidade, não mudou muito. É um conceito antigo, um shoot 'em up vertical onde se dispara contra tudo o que aparecer no espaço, antes de enfrentar os bosses que ocupam todo o ecrã.

Contudo, tem o necessário para atrair os fãs de jogos pertencentes ao género de R-Type. ■

"Robôs sob disfarce!" Tenha cuidado com eles. Estes bosses não fogem, eles matam-no.



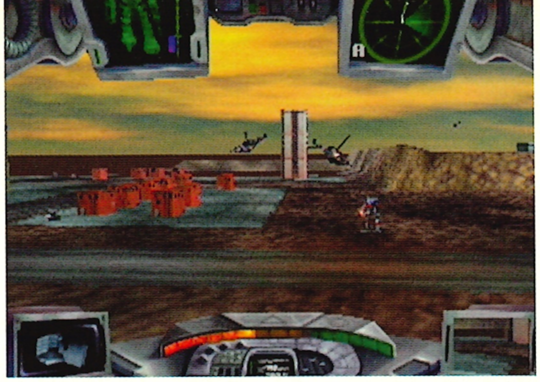
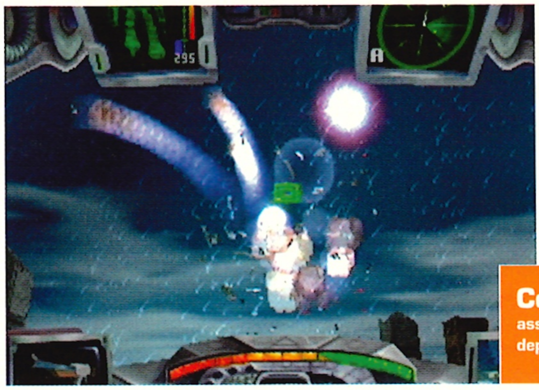
Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Um espectáculo poligonal de luz	8
JOGABILIDADE:	Nada de novo, mas rápido, furioso e divertido	7
DURAÇÃO:	Subir na tabela de pontuação é muito importante	7

Ficará com as mãos suadas, enquanto tenta evitar torpedos, alcançar veículos terrestres e acabar com os vilões. Música ensurdecedora e explosões de pôr os olhos em bico.

7 EM 10

Aborrecimento de ferro. Pode haver 25 missões respeitáveis, mas olhe para cima. Porquê preocupar-se em dar ao jogo uma pequena oportunidade?

Cortinas de ferro ornamentam o quarto do Iron Soldier. Elas asseguram que ele não tem de testemunhar o cenário cinzento e explosões deploráveis, na paisagem de guerra que rodeia a sua casa.

NÃO É BEM UM GIGANTE DE FERRO, É MAIS UM MONTE DE FERRUGEM.

Iron Soldier 3

> “ Só as sequências de vídeo se aproximam de alguma qualidade ”

■ EDITORA:	Telegames
■ PRODUÇÃO:	Eclipse Software
■ DATA DE SAÍDA:	Novembro
■ JOGADORES:	Um ou dois

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...
ARMOURED CORE (REVISTA 35 8/10)
Combate mecânico, tal como deveria ser feito.

Tal como os seres humanos, a tecnologia evolui muito – só que mais rapidamente. Enquanto vão ser necessários alguns milhões de anos para desenvolvermos capacidades telequinéticas e um segundo estômago, apenas demorou meia década para a Sony partir da PS1 para a PS2. Formulemos hipóteses por um momento sobre tanques robôs móveis, mais conhecidos como "mechs". Provavelmente, quando os militares japoneses finalmente se aproximarem da construção de um protótipo mecânico, ele vai ser desajeitado, lento e difícil de manobrar. Certamente, os mechs de Iron Soldier 3 aparentam estar numa fase primária da evolução tecnológica. Ou isso ou alguém não compreende conceitos difíceis como o da "jogabilidade". Situado no futuro, Iron Soldier 3 ocorre durante um período de guerra apocalíptica. O jogador compromete-se em 25 missões tiradas da lista dos 10 Mais dos chavões de Jogos de Guerra. Desde o básico em combate até ao sempre popular escoltar de camiões, Iron Soldier 3 é essencialmente um helicóptero com pernas, conduzido pela série Strike da Electronic Arts. Rockets, canhões e punhos de metal, todos são empregues em esmagar os mechs, helicópteros, tanques e edifícios do inimigo. Os edifícios são especialmente importantes porque eles contêm caixotes gigantes que podem reabastecer as suas munições limitadas. Também há um par de modos para dois jogadores, um dos quais é cooperativo, exigindo que um jogador controle o movimento e o outro dirija o sistema de armamento.

O leitor deve estar a imaginar o que aconteceu aos anteriores jogos Iron Soldier. Eles foram lançados para a Atari Jaguar e, mesmo pelos baixos padrões desse formato, eram completamente horríveis. Iron Soldier é fiel aos disparates dos títulos anteriores. Desde os comandos complicados aos gráficos confusos, dificilmente sequer tenta ser bom. Há momentos em que a acção quase começa a ficar excitante, à medida que se agacha em ruas laterais para evitar a saraivada de balas, mas a maneira desastrada como o seu soldado de ferro se move apenas acumula a frustração. Talvez isto pudesse ser perdoado, se os visuais fossem decentes, mas eles são aborrecidos e repetitivos. Apenas as sequências de vídeo ficam perto de qualquer espécie de qualidade, mas isso deve-se, provavelmente, a terem sido feitas por uma equipa exterior. Iron Soldier 3 pode juntar-se aos seus antecessores. ■

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Edifícios pardacentos e campos de batalha descaracterizados	3
■ JOGABILIDADE:	Missões gastas e comandos falsos	3
■ DURAÇÃO:	Seria menos doloroso se ele se exterminasse a si próprio	4

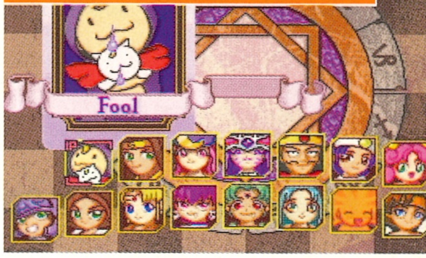
Tão horrível como pouco original, apesar das bonitas sequências ligação. Quando a única coisa a recomendar são as sequências de vídeo, sabe que tem um mau jogo nas mãos.

3 EM 10.

A VIRGIN ENCONTROU UMA JÓIA PARA DOIS JOGADORES...

Magical Drop

Bust-A-Magical?
Estes pequenos (em cima) utilizam um sistema de roldana para ligar grupos de bolas da mesma cor.



EDITORA:	Virgin
PRODUÇÃO:	Spook
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um ou dois

Assim que ouve os primeiros sons emitidos pelos lordes e outras personagens medievais, sabe o que o espera em Magical Drop. Na essência, é uma variante da excelente série Bust-A-Move, oferecendo uma diferença na forma como se coleccionam bolas de cores iguais.

No caso de Magical Drop, as pedras preciosas acumulam-se no ecrã e têm de ser ligadas em grupos de três ou mais para desaparecem. Para este fim, o jogador controla uma dúzia de cortesãos que correm na parte de baixo do ecrã. Um sistema de roldana é utilizado para juntar as pedras, com um botão para puxar para baixo as bolas da mesma cor e outro para as impulsionar outra vez para cima. Combinações complexas são depois utilizadas para limpar o ecrã, com reacções em cadeia que dispersam as pedras para proveito do jogador ou para penalizar a oposição no modo de dois jogadores.

Apesar do seu conteúdo familiar, por vezes, Magical Drop parece letárgico, especialmente quando comparado com Bust-A-Move e Puzzle Fighter. O que o salva é o bizarro, mas frenético, modo de dois jogadores, mas como esforço a solo Magical Drop não tem a urgência que este género requer. ■

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Puzzles dentro do padrão	5
JOGABILIDADE:	Divertido, mas a solo falta-lhe ritmo	6
DURAÇÃO:	Depressa voltará para ISS Pro	6

Claramente "inspirado" em Bust-A-Move, Magical Drop já nos é familiar. O seu conteúdo simplista e os comandos combinam-se para criar um título divertido, mas não exigente, para PlayStation.

6 EM **10**

PROVA QUE OS TIGRES SÃO MARAVILHOSOS...

Winnie The Pooh Tigger's Honey Hunt

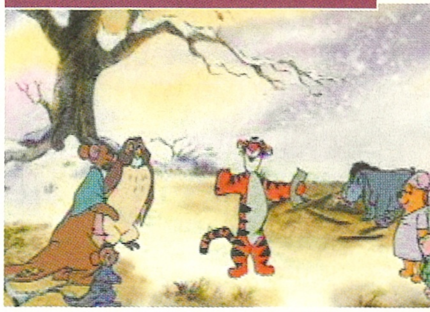
EDITORA:	Ubi Soft
PRODUÇÃO:	Doki Denki Studios
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um

O primeiro de uma nova onda de títulos direccionados às crianças dos três aos seis anos, Tigger's Hunt é a prova positiva de que os jogos para crianças não têm que ter um ar superior, nem ser a versão deslavada de títulos "reais". Tigger's Hunt é um jogo de plataformas bonito, que casa na perfeição os altos valores da produção Disney com um excelente nível de design e jogabilidade, cuja única concessão é ser mais fácil por ser para um público mais novo.

Tigger ofereceu-se para ajudar Pooh na recolha de frascos de mel para uma festa. Isto vai levar a divertidas travessuras de plataformas, com adicionais missões de coleccionar itens, que são oferecidas através das entradas de Roo, Eeyore e Owl. Mas o que faz com que Tigger's Hunt seja tão eficaz, é o facto de ser um forte título de plataformas de mérito próprio. O seu controlo sobre Tigger é fantástico, apesar dos níveis serem fáceis de navegar. Tudo isto está excelentemente apresentado com dezenas de sequências que acompanham cada novo objectivo e perigo.

Embora os gráficos pareçam muito primitivos, no global, Tigger's Honey Hunt é sólido e divertido. Pequenos jogos adicionais como os Pooh Sticks são um extra, mas a chave para o sucesso deste título é jogar-se bem. ■

Saltitante, lindo, divertido, divertido, divertido... Honey Hunt é divertimento para pais e filhos.



Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Datados, mas brilhantes e coloridos	6
JOGABILIDADE:	Simples, mas com muita acção	7
DURAÇÃO:	Muitos níveis e muitos incentivos para os jogar	7

Um título brilhante para as crianças. Basicamente, é um grande jogo de plataformas, com o nível de dificuldade próprio para estes pequenos jogadores. Boa apresentação e muita acção num novo padrão para crianças.

7 EM **10**

BAIXO PREÇO

NÃO CHORE PELOS JOGOS DO PASSADO – ELES VÃO VOLTAR, E A UM BAIXO PREÇO. AQUI ESTÃO ALGUNS...

JOGO PLATINUM

Silent Hill

■ EDITORA:
Konami

Isto não é um jogo, é um thriller interactivo épico e psicológico com seis fins diferentes e que combina fortes elementos de puzzles com eliminação de monstros da pior espécie.
Mais assustador do que a maioria dos filmes, conta com um enredo brilhante, baseado num óptimo guião e técnicas cinematográficas que provocam um efeito arrepiante. Melancólico, divertido e completamente cativante.
Até os que não gostam de jogos vão gostar deste. ■

PlayStation Revista Oficial Edição portuguesa — VEREDICTO
Uma referência nos videojogos, este título continua a ser um dos melhores para PlayStation.
10 EM 10

RELANÇAMENTOS A BAIXO PREÇO

Street Fighter Alpha 3

■ EDITORA:
Virgin

Os gráficos são bidimensionais, de estilo banda desenhada, e não se vê nenhum polígono. Mas quem se importa?
Em SFA3, Ken e companhia parecem estar a praticar para Tekken, com muitos movimentos complicados e com não menos do que 34 personagens por onde escolher. Algumas inovações, como um medidor de força, melhoram a jogabilidade, forçando-o a quebrar as defesas do seu oponente antes de dar cabo dele.
Um bom jogo de luta. ■

PlayStation Revista Oficial Edição portuguesa — VEREDICTO
Encarnação de jogabilidade, SFA3 oferece muita qualidade a um baixo preço.
9 EM 10

Micro Machines V3

■ EDITORA:
Codemasters

Micro Machines V3 é razão suficiente para comprar um Multi-Tap.
Ultrapassado apenas pelo glorioso modo de oito jogadores de Micro Maniacs, este jogo oferece mais divertimento por cada escudo gasto do que possa imaginar. A premissa é simples: correr com pequenos carros em volta de cenários domésticos, como cadeiras de cozinha, e chegar em primeiro. Quer esteja a guiar um monstruoso camião ou um tanque, o manuseamento é soberbo e os gráficos são muito bons. Até ao dobro do preço é uma pechincha. ■

PlayStation Revista Oficial Edição portuguesa — VEREDICTO
Divertimento com carros pequenos amorosos. Os fãs de Micro Machines vão adorar.
9 EM 10

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

■ EDITORA:
Codemasters

Realismo sempre foi a meta de TOCA, e foi aqui que tudo começou.
Pode parecer ultrapassado em relação aos padrões de hoje, mas continua a ser um bom exemplo de jogo de corridas e ainda consegue ganhar a muitos títulos que por aí andam.
Não espere um jogo de corridas violento, pois o manuseamento é muito realista. TOCA é atractivo para os que gostam de uma mistura de Fórmula 1 com corridas de estrada – é uma óptima combinação de ambas. ■

PlayStation Revista Oficial Edição portuguesa — VEREDICTO
Fraco quando comparado com títulos como WTC e GT2, mas ainda um bom jogo.
7 EM 10

Resident Evil

■ EDITORA:
Virgin

O original e, para muitos, o melhor de todos da série de horror.
Todos os ingredientes para um excelente jogo de terror estão aqui: velhas mansões arrepiantes, um laboratório secreto e muitos vilões para despedaçar.
O tempo tem sido generoso para Resident Evil, e ele tem influenciado muitos outros jogos. Pode-se mesmo dizer que criou um género. Será que teríamos Dino Crisis e Silent Hill se não tivesse existido Resident Evil? Pensamos que não. Venha ver onde tudo começou. ■

PlayStation Revista Oficial Edição portuguesa — VEREDICTO
O avô dos jogos de terror. Um passeio pelo passado, raramente é tão bom e... assustador.
9 EM 10

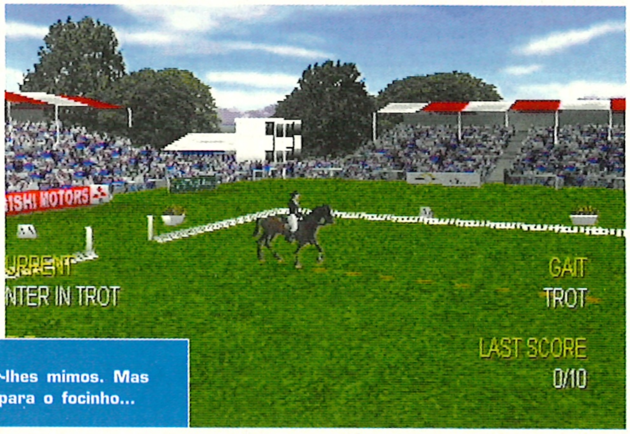
Street Fighter Collection 2

■ EDITORA:
Virgin

Sendo uma edição retrospectiva para coleccionadores, das três primeiras encarnações de Street Fighter 2, vale a pena comprar esta compilação..
O problema é que este não é o tipo de jogo que o leitor compraria se quisesse um beat 'em up desafiante – é simplesmente muito velho para isso. Os três jogos continuam bons para passar um bom momento, e é sempre agradável ver os avós dos beat 'em ups modernos em acção.
Uma lição de história. ■

PlayStation Revista Oficial Edição portuguesa — VEREDICTO
Antiquado em execução, mas vale bem uma olhadela por parte dos fãs da série.
6 EM 10

Pode montá-los, repreendê-los e dar-lhes mimos. Mas por favor, faça o que fizer, não lhes assopre para o focinho...



Uma vez, duas vezes, três vezes vencedor. O triunvirato de eventos vai testar a sua inteligência, capacidades de montar e a sua paciência ao máximo.

MAIS CAVALGADAS DA MIDAS, TOCA A CORRER...

Equestriad 2001

"A sua aproximação simplista só vai pesar no jogo"

EDITORA:	Midas
PRODUÇÃO:	Tantalus
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um ou dois

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...
MARY KING'S RIDING STAR (REVISTA 55 4/10)
Também é fraco, mas é a única alternativa.

A Midas tem todo o mérito por mais uma tentativa em trazer a... emoção de eventos de três dias para a PlayStation. Infelizmente, o trio de treino equestre, corta-mato e saltos é muito aborrecido para ser material de sucesso num videojogo, e a sua falha em capturar o que quer que seja da habilidade do desporto, faz com que Equestriad 2001 seja apenas para especialistas.

Não é a limitação de saltos que faz com que este jogo não funcione, mas antes a falta de brilho na sua aproximação. É verdade que o evento de treino equestre foi negativo desde o princípio. Afinal de contas, fazer com que um cavalo ande a velocidades diferentes dentro de um grande campo, abrandando apenas para saudar os juízes, nunca iria capturar a imaginação, e não capturou. Em vez disso, Equestriad 2001 confiou numa aproximação simplista que só pesa no jogo, como um pesado cavaleiro. Até as possibilidades concedidas pelos eventos dos saltos e corta-mato são limitadas.

Basicamente, o jogador só tem de pôr o cavalo a correr mais depressa ou mais devagar, guiá-lo para o próximo salto e simplesmente pressionar ⊗ na altura certa para que ele voe por cima do obstáculo. Embora o jogo seja melhorado por comentários frequentes, mas banais, e pistas baseadas nas de Kentucky, Badminton e Burghley, é impossível escapar às limitações da jogabilidade. Sendo assim, o objectivo é simplesmente aprender a andar, trotar e saltar para tirar segundos de recordes anteriores.

Esta ideia é óptima em jogos como Gran Turismo, onde a precisão dos movimentos e passar por curvas apertadas pode retirar segundos do tempo das voltas.

Contudo, em Equestriad 2001, as restrições de velocidade e o fraco manuseamento dos corredores de quatro patas faz com que tais ganhos sejam inúteis, enquanto a sua aproximação relaxada não dá qualquer incentivo de progresso.

O mais estranho é que Equestriad 2001 pretende ser para o hipismo o que FIFA é para o futebol. Permite aos fãs seleccionar vários eventos e precede cada evento com um comentário e longos planos de câmara. Mas é tudo em vão, pois não foi muito bem pensado.

Graficamente, varia entre o mediano e o antiquado – com uma jogabilidade arcaica – e, mesmo que goste muito de cavalos, duvidamos que vá gostar deste jogo. ■

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Nada impressionantes e antiquados	4
JOGABILIDADE:	Demasiado simplista	4
DURAÇÃO:	Só três eventos – se contar com o treino	3

Falta de ambição, estética e conteúdo suportáveis. Os comandos falham totalmente no reflectir da habilidade necessária para saltos e corta mato. Será que também abatem os jogos de cavalos?

4 EM 10

Adivinha com quem vais esbarrar aqui dentro.
chase the express
Um embaixador raptado. Um comboio em alta velocidade repleto de terroristas. Uma bomba nuclear prestes a explodir. Um amontoado de códigos secretos, contra-senhas e enigmas para resolver, numa trepidante acção.
E tu no meio disto tudo! Chase the Express. Pensa rápido como vais acabar com isto, ou quem está acabado és tu!
chase the express
PlayStation
PlayStation
PODER TOTAL
SUGAR & ROCKETS
HOTLINE PlayStation: 707 232 310 (22$00 por minuto, única e exclusivamente).
"PS" e "PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment. Os nomes e/ou marcas aqui representados são da responsabilidade dos respectivos proprietários. Todos os direitos reservados.
TBWA

Revista Oficial PlayStation® Edição portuguesa

DICA DO MÊS

TOCA WORLD TOURING CARS

Se já terminou o jogo Toca WTC, não pense que a diversão chegou ao fim, pois existe ainda muito para fazer graças a estes códigos. Tente, por exemplo, fazer uns piões a toda a velocidade no carro secreto. Ou, ainda mais difícil, tente dar as curvas com o Nitro Blast ligado. Toca a jogar... ■

NÍVEL	PISTA	CÓDIGO
North American	Brands Hatch	MUSCLE (Dá mais velocidade ao seu carro)
S & C American	Brasília	MOON (Pouca gravidade)
British	Snetterton	BACKWARDS (Todas as pistas são ao contrário)
German	A1 Ring	STRETCH (Todos os montes e altos duplicam de tamanho)
Mediterranean	Oulton Park	ONE2MANY (Imagem distorcida)
Japanese	TI Aida	SHINY (todos os carros ficam cromados)
Australian	Surfer's Paradise	NITRO (Pressione L1 para andar mais depressa)
Pan-American	Cidade do México	DRIVER (Dá ao carro suspensão que salta)
European	Adelaide	KABOOM (Deixa um rasto explosivo)
Asia-Pacific	Buenos Aires	BRICK (Carro indestrutível)
World	Road America	DOTTY (Torna os carros bónus mais difíceis de conduzir) ■

CRASH TEAM RACING

Introduza os seguintes códigos no menu principal. Se os introduzir correctamente, vai ouvir um tilintar. Eles funcionam nos seguintes modos: Time Trial, Arcada, Versus e Battle

Para aceder a Dr N Tropy, pressione e segure em L1 e R1, depois use a seguinte combinação de botões: ↓, ←, →, ↑, ↓, → (2x)
Para aceder a Pinstripe, pressione e segure em L1 e R1, depois em ←, →, △, ↓, →, ↓
Para aceder a Papu Papu, pressione e segure em L1 e R1, depois em ←, △, →, ↓, →, ○, ← (2x), ↓
Para aceder a Ripper Roo, pressione e segure em L1 e R1, depois em →, ○ (2x), ↓, ↑, ↓, →
Para aceder a Penta Penguin, pressione e segure em L1 e R1, depois em ↓, →, △, ↓, ←, △, ↑. Para aceder a Komodo Joe, pressione e segure em L1 e R1, depois em ↓, ○, ← (2x), △, →, ↓ ■

SPIDER-MAN

Para introduzir os seguintes códigos, vá para o menu Cheats na secção especial do menu principal, e seleccione a opção Cheats.
Se introduzir o código correctamente, o ecrã vai abanar. Para experimentar os trajes, vá para a opção Costumes e seleccione o traje desejado. Para os restantes truques siga as instruções.

Para desbloquear o traje do simbiótico de Spider-Man, introduza as seguintes letras: B,L,K,S,P,I,D,R
Para desbloquear o traje futurista de Spider-Man, introduza: T,W,N,T,Y,N,D,N
Para desbloquear o traje Captain Universe de Spider-Man, introduza as seguintes letras, com um espaço entre o primeiro S e o primeiro C: S,C,O,S,M,I,C
Para desbloquear o traje ilimitado de Spider-Man, que lhe vai dar acesso a um modo Stealth, introduza: P,A,R,A,L,L,E,L
Para desbloquear o traje escarlate de Spider-Man, introduza as seguintes letras, com um espaço entre as letras R e S: L,E,T,T,E,R,S
Para desbloquear o traje Ben Reilly, introduza: B,N,R,E,I,L,L,Y
Para desbloquear o traje Peter Parker, introduza as seguintes letras, com um espaço entre os dois S: M,J,S,S,T,U,D
Para desbloquear o guião, introduza as seguintes letras: C,G,O,S,S,E,T,T. Agora vá para a galeria e vai poder vê-los a todos.
Para desbloquear as capas do jogo, introduza: A,L,L,S,I,X,C,C. Vá para a galeria para vê-las.
Para desbloquear a opção de selecção de nível, introduza: X,C,L,S,I,O,R. Agora vá para a opção Special e escolha Level Select.
Para desbloquear a colecção de banda desenhada, introduza as seguintes letras com um espaço entre o segundo C e o B: C,M,C,B,U,F,F. Vá para a galeria para poder vê-la.
Para desbloquear todos os filmes, introduza o seguinte com um espaço entre as letras H e E: W,A,T,C,H,E,M. Para ver todas as personagens, introduza o seguinte com um espaço entre as letras W e E: C,V,I,E,W,E,M. Vá para a galeria. Para obter invulnerabilidade, introduza as seguintes letras: R,U,S,T,C,R,S,T ■

Saiba como

BONECOS QUE SE REBENTAM UNS AOS OUTROS, PERVERSOS MONSTROS GENÉTICOS, ROBÔS, NINJAS... SIM, TEM SIDO UM MÊS CHEIO DE ACTIVIDADE.

COMO... SER O HERÓI

TEAM BUDDIES

Acção explosiva num mundo que enlouqueceu, Team Buddies é muito divertido.
E permite-lhe escolher se quer ser um jogador da equipa ou um cavaleiro – como este truque lhe vai mostrar.
Faça com que o seu Buddy construa dois Comandos e mude para um deles, instruindo os outros a construir um lança-rockets (contudo, certifique-se que o alcança primeiro).
Com a arma equipada, segure em L2 para poder construir o que quiser e depois, utilizando o R2 (modo Binocular), seleccione o seu território e carregue em L1 para ordenar a sua equipa para "defender". Agora, faça mira à base do inimigo e atire contra tudo (R1). Eles vão deixar tudo o que estiverem a fazer para o impedir e, se eles o matarem, os seus camaradas acabam o trabalho por si. ■

COMO... COMBATER O NÚMERO 9

PARASITE EVE II

Embora o jogo seja muito fácil, existem partes difíceis neste clone de Resident Evil, sendo a luta com o número 9 uma delas. Antes de gravar o jogo no telefone, equipe-se com as granadas, pistola de granada e outras armas úteis. Quando o inimigo saltar para baixo (depois de verificar o elevador e correr de volta), atire uma granada e corra para trás até passar uma caixa de junção. Dispare, andando para a frente para evitar as granadas paralisantes (use Metabolism se for atingido).
Quando ele chegar perto da caixa, pressione ◎ para ter um alvo e atire.
Isto vai electrocutá-lo, permitindo-lhe atirar outra granada. Repita isto com as outras caixas de junção.
Ao pé do elevador (e na última caixa de junção), tem de atirar no momento certo para poder fazer o máximo de estragos. ■

COMO... DERROTAR O ROBÔ SPECTRE

IN COLD BLOOD

Para provocar um curto-circuito no robô Spectre (que aparece quando acede ao computador portátil), corra para o local onde encontrou os minibots pela primeira vez e entre na porta do meio. Tire o fusível do cofre e entre na sala ao lado para encontrar um braço robótico gigante. Ligue a Remora à consola e pressione as vagens para receber energia, depois active o mecanismo.
Fixe qual a alavanca que move o braço e volte ao corredor.
Entre na sala oposta à dos braços e suba as escadas para introduzir o fusível perto dos cacifos.
Utilizando a Remora, envie energia para as vagens, grave o jogo e conduza o robô de volta ao braço.
Quando este aparecer junto ao braço, corra para a alavanca e puxe. Com o robô destruído, apanhe a chave. O elevador pode agora ser utilizado. ■

COMO... EVITAR SER VISTO

TENCHU 2: BIRTH OF THE ASSASSINS

Sendo um jogo de ninjas, Tenchu 2 é um jogo sobre destreza e furtividade e ambas são necessárias em Gohda Castle.
O quinto guarda é sempre um problema, pois tem olhos de falcão e um grande nariz que pode criar muitos problemas.
Mas se quiser uma pontuação perfeita, não pode ser visto. Depois de ter subido as escadas e ter chegado ao cruzamento, desça o caminho e agache-se para passar pelo fogo (do lado esquerdo).
Agora a parte mais difícil: tem de se aproximar do guarda milímetro a milímetro, mas se ele se mover na sua direcção tem de andar devagar para trás. Tem de alcançá-lo antes que ele se vire, para que o possa decapitar rapidamente. ■

DICAS

X-MEN: MUTANT ACADEMY
Para ser super-herói é preciso estudar muito.

Terceiro traje
Utilizando o mutante que quiser, acabe a Academia com a nota máxima e acederá ao terceiro traje desse mutante. Seleccione-o pressionando ◎.

Lutar com Bosses
Ao acabar o jogo com pelo menos quatro personagens, vai poder lutar com os bosses (um de cada vez).

Introdução FMV
Complete o jogo com qualquer personagem no modo Arcada para desbloquear a introdução FMV no modo Cerebro.

Imagens de bastidores
Ganhe o jogo com todas as personagens vestidas com trajes especiais do cinema (seleccione-os com ◎ para desbloquear mais imagens no modo Cerebro).

Imagens cómicas
Complete dez combates com qualquer personagem no modo Survival (traje normal) para desbloquear a sua imagem cómica no modo Cerebro.

Imagens de cinema
Acabe 20 combates com a personagem usando o traje de cinema em Survival. Isto vai desbloquear as imagens de cinema.

SÓ HÁ UM PROBLEMA COM O TONY HAWK'S PRO SKATER 2: É SER TÃO DIFÍCIL. FELIZMENTE, A RPS ESTÁ AQUI PARA OLEAR AS SUAS RODAS E SUAVIZAR AQUELAS QUEDAS BRUTAIS.

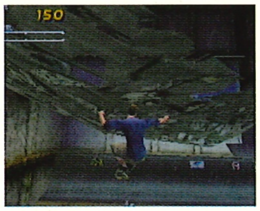
Tony Hawk's Pro Skater 2

Siga todas as direcções a partir do ponto de partida, salvo indicações em contrário. Onde mencionamos um truque, isso inclui rotação (um Judo é um Judo com o máximo de rotação possível). Um combo grind inclui o grind, o salto, a execução do truque e a aterragem. Vamos lá.

THE HANGER – MULLET FALLS

1 O HALF-PIPE

O local onde se podem fazer imensos truques. Não toque em nada e será levado para lá automaticamente. Saltar alternativamente em cada lado do half-pipe, ao estilo dos X-Games, dá-lhe uma boa pontuação. Lance-se bem alto, use muita rotação e truques variados para obter altas pontuações.



2 O HALF-PIPE SECRETO

No final do half-pipe mais visível há um propulsor na parede. Fazer um grind nele faz com que a parede se abra e lhe dê acesso a um túnel. Aí encontrará um half-pipe e uma série de pontos extra espalhados no ar.

3 O GRANDE GRIND

No parque, passará por dois quarter-pipes. Vire e suba para aquele que fica mais perto da parede do fundo, faça um combo grind ao longo do rail e salte a Rollin' Gap. Deixe-se cair no final, parta o vidro e aterre com um grind e combo com mais voltas possível, sem cair. Tantos pontos!

4 O RAIL DROP

Do lado oposto ao ponto de partida, na parede, há uma bandeira com um poste em cima e em baixo. Faça um grind no quarter-pipe (longe da parede do fundo), passe no poste inferior da bandeira, deixe-se cair no quarter-pipe e continue com um combo grind. Acumule bastantes pontos.

5 O "RAIL-GUIDED MISSILE"

A base da secção de vidro entre o avião e o helicóptero e uma pequena saliência que lhes fica paralela são excelentes locais para fazer grinds. Ganhe bastante velocidade e faça um grind ao longo da saliência, passe para a secção de vidro e continue o grind até ao fim desta. Usando o truque certo, poderá ganhar até 10000 pontos.

THE SCHOOL II – SOUT. CALIFORNIA

1 O (QUASE) HALF-PIPE

Aquele que é o único half-pipe decente deste nível é composto por dois quarter-pipes, um em frente do outro. Do ponto de partida, vire na primeira à esquerda e conseguirá vê-lo entre a parede da esquerda e a porta que fica no meio da parede em frente.

2 O SALTO DA VARANDA 2!

Vá para a esquerda da árvore que está no início e suba para os rails. Atinja a parede da esquerda, que fica do outro lado e faça um boneless na ponta. Deverá aterrar numa plataforma. Faça um boneless no final, aguentando o truque durante o máximo de tempo possível. Aterre na plataforma seguinte para obter uma pontuação até 36000 pontos.

3 COLINA ACIMA

Para ganhar 15000 pontos numa curta viagem num rail, vá para a direita depois do ponto de partida. Passe por uma rampa que desce, à direita, e chegará a outro rail no meio. Faça um combo grind a partir do fundo e conseguirá fazer dois ou três truques antes de aterrar.

4 SALTO DE FÉ

Em vez de aterrar na plataforma (veja o Salto da Varanda2), faça um boneless nos rails e um Judo durante o máximo de tempo possível. Aterre bem e obterá 20000 pontos. Se a aterragem for perfeita, poderá conseguir ainda mais pontos.

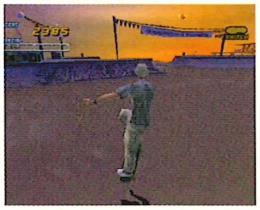
5 GRANDE TRANSFERÊNCIA!

Dê o Salto de Fé (ver acima) e vire na primeira à esquerda. Na parede da esquerda, há dois quarter-pipes separados. Ganhe velocidade suficiente e vá para um deles, com um determinado ângulo, voe pelo ar e aterre no outro quarter-pipe. Se conseguir fazer um Airwalk durante a transferência, poderá obter até 20000 pontos.

MARSEILLE – FRANCE

1 CIMA!
Vire 90.º à esquerda e desça a pequena rampa que vai dar a um quarter-pipe. Pare e vire-se. À sua frente deve estar o final de dois quarter-pipes. Na pequena rampa, há um ponto de interrogação e uma seta a apontar para cima. Faça o maior truque que puder (pode ser um Judo). Conseguirá até 60000 pontos se aterrar bem.

2 BANNER GRIND
Desça a rampa da esquerda que vai dar ao quarter-pipe (ver ↑!). Salte da rampa num ângulo para a direita e pressione ↑ para sair do quarter-pipe. Pressione Ⓐ enquanto se lança no ar e para fazer um grind ao longo do corrimão da bandeira. Faça um combo grind durante o máximo de tempo possível para obter muitos pontos.



3 TROIS BASSINS
Passar por baixo da bandeira (ver Banner Grind) leva a três arenas adicionais. Este é um óptimo local para praticar o seu reportório porque, aterre onde aterrar, conseguirá quase sempre dar outro salto, mesmo que a aterragem do truque não seja muito boa.

4 QUARTER-PIPES BIG AIR
Não se mova da posição inicial e será automaticamente levado para uma série de quarter-pipe. Aqui conseguirá dar saltos tão grandes que terá a oportunidade de fazer um McTwist + 360.º Flip!

5 QUARTER PIPES BIG GRIND
Vire 90.º para a esquerda a partir do ponto inicial, desça a rampa e siga a pequena parede até ao fim. Vá para o outro lado. Faça truques para ganhar velocidade e vá para o final de um quarter-pipe. Faça um combo grind (mas não ao mesmo tempo que dobra a esquina porque cairá) ao longo de toda a saliência para ganhar até 40000 pontos.

NY CITY – NEW YORK

1 O WALL GRIND
Logo no início, comece a fazer um boneless na parede da esquerda, faça um combo grind até ao fim, salte por cima da entrada do parque e continue a fazer o combo grind durante o máximo de tempo possível. Vire a esquina, sem cair, e conseguirá facilmente mais de 50000 pontos.

2 O GRIND DO METRO
Siga pelo lado direito da estrada até passar por uma estrutura alta, quadrada com riscas. Dê a volta (faça um U) e verá que pode subir por um elevador (dentro da estrutura) e sair na estação do metro. Dê outra volta quando chegar ao topo (faça um U) e poderá saltar e fazer um grind ao longo dos rails do metro.

3 SKATE PARK SECRETO
Salte do final dos rails do metro (ver o Grind do Metro) e chegará a um skate park secreto, onde pode fazer grinds em rails e bancos, executar grandes truques num quarter-pipe e saltar, no final, para uma estrada inacabada. Fantástico.

4 A PAREDE
O melhor local para fazer truques vert neste nível. A parede encontra-se virando na primeira curva à esquerda para o parque. Siga o caminho até ao pátio da estátua. Do outro lado da estátua fica a parede. Aqui é relativamente fácil fazer 720.º e até 900.º, mas cuidado com as aterragens pois não há nenhuma rampa para amparar a sua queda.

5 AS DUAS TRANSFERÊNCIAS
Vire-se e entre no parque pela entrada do lado direito. Siga pelo caminho até aos ferros que estão junto à água. Se tiver velocidade suficiente, pode saltar para o balcão de uma loja. Continue a fazer o grind e salte novamente para aterrar no banco do parque. Insista nos grinds para obter até 50000 pontos.

VENICE BEACH-CALIFORNIA

1 PRIMEIRO GRIND
À sua frente, da esquerda para a direita, há um rail enorme que está mesmo a pedir "Execute um grind em mim". Faça isso mesmo. Mantenha o combo grind durante o máximo de tempo possível e depois transfira para o telhado, onde pode continuar com o grind até à ponta. Se tudo correr bem, conseguirá até 25000 pontos. Se algo correr mal, precisará de usar gesso!

2 ARENA VERT
Vire 90.º para a esquerda e desça os degraus para ir para um longo e curvo quarter-pipe que pode usar como se fosse um half-pipe para fazer truques Vert. Tenha cuidado com o lado para onde está virado quando fizer o truque: se passar por cima da parede, perderá os pontos desse truque e a sua barra especial voltará ao início.

3 QUARTER-PIPES
Vá 90.º para a direita e siga o rail do Primeiro Grind (ver acima). Siga a parede esquerda até conseguir ver três quarter-pipes. Este conjunto é excelente: pode usar dois deles como se fosse um half-pipe e mudar para o terceiro para obter mais pontos.

4 SALTAR DA MESA
Usar os bancos que estão em redor da arena como rampas dá-lhe a possibilidade de fazer algo mais do que os truques normais. Faça-os para obter pontos extra entre os outros truques.

5 GRIND LONGO
A parede que fica atrás de si, no início, é boa para fazer grinds. Pode fazer transferências entre as secções da parede e usar os rails sem dificuldade, mas tenha cuidado para não cair nas partes finais.

SKATESTREET – VENTURA

1 PAREDE DE ETNIE
Em frente ao local inicial fica a Parede de Etnie, uma grande rampa que o lança para o ar a grande velocidade. Aqui é fácil fazer 900.º e não se surpreenda se ficar em segundo, ou mesmo em primeiro lugar, logo na primeira vez que usar a parede.

2 O CANAL
Vá para a esquerda da rampa inicial e, ao longo da parede do lado esquerdo, verá uma pequena rampa, composta por dois quarter-pipes. Mais uma vez, os 900.º são canja aqui e um 900.º Judo, Airwalk ou Stiffy dão-lhe 30000 pontos. Fazer um combo grind ao longo da saliência do quarter-pipe também dá muitos pontos.

3 A ARENA
Quando sair da rampa, dê uma curva em U para a direita e salte por cima do rail. Chegará a uma arena onde pode fazer grandes movimentos em rápidas sucessões. Não se preocupe muito com as aterragens porque terá sempre outra rampa à frente.

4 HIGH STICKER
Saia da Arena (ver acima) usando a rampa do lado esquerdo (o lado longo, que não é tão elevado como o lado oposto). Siga a parede do lado direito da arena até entrar num grande half-pipe. Atingir o bónus High Sticker pode dar-lhe 40000 pontos por truque.

5 DE HALF-PIPE PARA HALF-PIPE
No fundo da rampa inicial, faça uma curva em U para a esquerda e salte por cima da pequena rampa para chegar a um half-pipe elevado. Quando já se tiver divertido com os truques vert, experimente fazer um combo grind ao longo da saliência, de um dos lados (longe da parede final), descendo e subindo pelo rail adjacente. Se fizer tudo isto bem, conseguirá 40000 pontos.

PHILADELPHIA – PENNSYLVANIA

1 O HALF-PIPE
Vire 90.º para a esquerda e vá em frente até chegar à estrada. Prossiga até chegar à última (quarta) entrada do lado esquerdo. Entre e vá até ao final, onde encontrará um half-pipe para praticar verts.

2 O GRIND ROB HILL
Se conseguir fazer este truque, receberá 30000 pontos e será adorado por todos. Do início, vire 90.º para a esquerda e siga até à parede baixa. Faça um grind para a direita, salte por cima da fenda e continue com o grind para a parede seguinte. Salte por cima de outra fenda e aterre novamente num grind. Continue a fazer isto, aterrando sempre em grinds. Não é nada fácil.

3 O GRIND DA FONTE
Depois de esvaziar a fonte, a ponta interior pode ser usada para fazer grinds. Basta saltar para cima dela e aguentar o grind durante o máximo de tempo possível. Faça um combo quando puder, mantendo o equilíbrio, e conseguirá uma bela pontuação com pouco esforço. A fonte fica em frente, ao fundo dos degraus que estão no princípio do cenário.

4 O GRIND DO FIO
Passe a rampa do lado esquerdo do ponto inicial e siga a linha de caixotes. Suba a rampa que está à sua frente para ir para uma varanda. Vá até ao final, onde se pode virar e lançar-se no ar. Aponte para o fio que vai para o centro do parque. Este fio vai dar aos postes telefónicos, que pode usar para fazer grinds.

5 O PASSEIO
Como há uma estrada que sai da arena, também há um passeio em que pode fazer grinds. Isto pode ser feito facilmente e não corre o risco de cair de uma altura grande. Só tem de ter cuidado com o autocarro...

THE BULLRING – MEXICO

1 O HALF-PIPE
No início, será lançado no melhor half-pipe de todo o nível. Não precisa de sair para obter uma pontuação elevada porque pode fazer bons truques aqui. Não se exceda e tenha cuidado com os loopings – estes tiram-no da acção em menos tempo do que demora a dizer Adios!

2 BOA AMIGO!
Suba e saia pelo lado oposto do half-pipe inicial. Salte para os stands usando a Rampa da Ponta e ganhe velocidade na primeira rampa. Depois, use a outra rampa para ganhar projecção para poder fazer grinds nos rails superiores. Se aterrar do outro lado da arena, poderá ganhar até 70000 pontos!

3 A PLANTA
Saia do ringue onde estão os touros e vá para os stands. Faça um grind no sentido dos ponteiros do relógio, na saliência interior. Quando o touro passar por si, salte para a esquerda e pressione Ⓐ para aterrar em cima dele. Salte e conseguirá os pontos. Se se atrasar, falhará. Se se adiantar, será colhido.

4 ROLLIN' GAP
Desça a rampa inicial para ir para o half-pipe. Faça um truque do outro lado, aterre e posicione-se de modo a ficar na saliência que está ao lado da rampa. Faça o truque seguinte com um ângulo que lhe permita saltar por cima da rampa inicial e aterrar do outro lado, ainda na saliência. Com um Judo 720.º perfeito, conseguirá 20000 pontos.

5 RAMPA DA PONTA
Depois da ponta do edifício há uma pequena rampa que pode usar como quarter-pipe. Ela dá-lhe projecção suficiente para fazer movimentos consecutivos ou um combo num único salto. Use-a para ganhar alguns pontos e pensar onde conseguir pontuações maiores.

DICAS GERAIS

ESTATÍSTICAS
O quanto pode aumentar as suas estatísticas depende do seu estilo próprio e do género de truques que gosta de fazer. Isto é bastante simples, mas vamos explicar à mesma...
Aumentar a estatística do Ollie faz com que salte mais alto quando pressiona ⊗. A estatística do Air significa que pode manter-se mais tempo no ar quando se lança de uma rampa. Spin permite-lhe rodar mais quando faz truques e Landing significa que cairá com menos frequência e fará melhores aterragens. Speed aumenta a sua velocidade (óbvio). Balance torna mais fácil manter-se numa saliência quando faz um grind. Switch significa que tem mais capacidades e consegue mais pontos nos truques em que tem de fazer transferências. Quando aumentar a estatística do Manual, conseguirá aguentar um Manual ou um Nose Manual por mais tempo. Para um skater que se especialize em Vert, as estatísticas que se devem melhorar primeiro são Ollie, Air, Spin, Speed e Landing. Isto faz com que os truques que efectua quando salta de uma rampa sejam mais fáceis de completar. Se o seu skater gostar mais de rua do que de pistas, experimente gastar o seu dinheiro em Rail e Lip Balance, Switch, Hang Time e Manuals antes de qualquer outra opção. Quando estas estiverem no nível pretendido, pode trabalhar as outras áreas para que o seu skater se venha a tornar num dos melhores.

PRANCHAS
Quanto mais gastar numa prancha, mais leve, rápida e forte ela se tornará. Também ficará a curvar melhor, permitindo rotações e manobras mais rápidas. Geralmente, não é necessária uma prancha nova para terminar o jogo – escolha uma que lhe agrade e pronto. Mas, se vir que tem dinheiro para gastar, pode aproveitar para comprar uma nova.

EDITOR DE SKATE PARK
O Park Editor começa por ser uma opção nova onde pode criar rampas estupidamente altas, poços de morte e outros cenários ridículos. No entanto, à medida que o jogo progride e há certas partes do cenário que se tornam muito difíceis, o editor torna-se uma ferramenta útil. Use-o para recriar o parque em que ficou encravado para poder praticar sem limites de tempo nem qualquer tipo de pressão. Se achar um grind difícil, pode fazer rails que subam, desçam e até colocar rails em círculos. Seleccione o parque mais longo e estreito e encha-o de rails a todo o comprimento. Coloque um quarter-pipe em cada ponta para que possa manter a velocidade.
Se o seu problema for não conseguir saltar suficientemente longe ou se costuma ficar aquém do seu alvo, experimente construir uma rampa de lançamento com várias rampas de aterragem, com espaços diferentes entre elas, na outra ponta. Isto permite-lhe melhorar o quão longe consegue saltar e mostra os truques que pode fazer em cada salto.
Outra coisa boa do editor é que pode usá-lo para fazer uma pista de corridas, com atalhos que só você conhece, onde, depois, pode correr com os seus amigos. Não há nada mais satisfatório do que aparecer mesmo à frente de outro skater quando ela pensa que está a ganhar. ■

TUDO AQUILO QUE PROCURA...

NOTÍCIAS, PREVIEWS, TESTES, TRUQUES, PASSATEMPOS... AS ÚLTIMAS NOVIDADES SOBRE O MUNDO GAME BOY!

JÁ NAS BANCAS!!!

OS SEUS AMIGOS ALIMENTADOS A GASOLINA ESTÃO A DEIXÁ-LO MAL VISTO? GOSTARIA DE PERCEBER MAIS SOBRE MECÂNICA? NÃO DISTINGUE UMA PORCA DE UM PARAFUSO? ESTÁ NA ALTURA DE FAZER UMA REVISÃO COM O NOSSO TOCA...

Toca World Touring Cars

Chave

- Sinal suspenso
- 55 / 3 — Velocidade/Mudança
- Gravilha
- Área de Travagem
- Recta de Asfalto
-)(Ponte
- Partida/Meta + Direcção

Estratégias Gerais de Condução

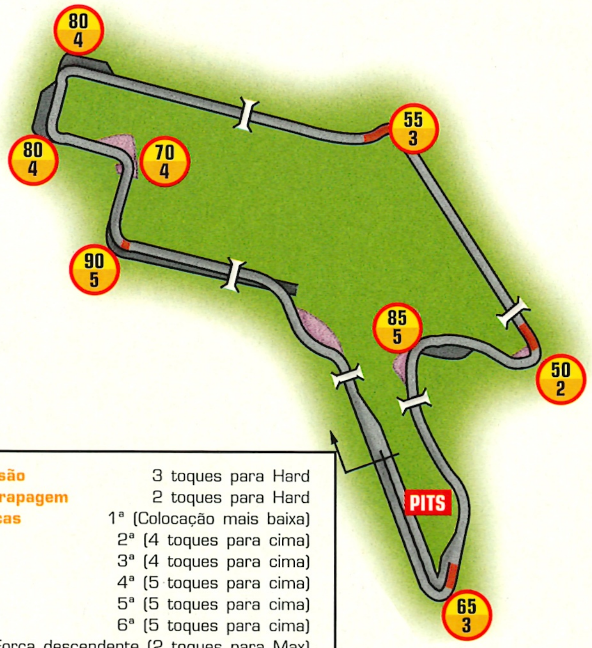
Existem dois tipos de partida com os quais pode competir: em movimento ou parado. As partidas em movimento são sempre a direito – basicamente, o jogador limita-se a manter o botão do acelerador pressionado para manter o movimento. As partidas paradas são um pouco mais complicadas. Irá ver uma sequência de luzes (vermelho, vermelho, verde) antes de poder partir. NÃO mantenha o seu dedo no acelerador enquanto espera pela partida – vai limitar-se a girar as suas rodas enquanto os seus adversários se afastam. Aqui, o complicado é manter o seu motor acelerado constantemente (tente manter o ponteiro da velocidade dois traços abaixo da linha vermelha), e quando as luzes passarem a verde, acelere ao máximo! Se tudo correr bem, deverá saltar alguns lugares.
Há uma boa táctica que lhe permite saltar várias posições de uma só vez. O jogador pode, e deve, utilizá-la, independentemente do percurso em que estiver...
Quando inicia uma corrida, manobre o seu carro para a lateral da estrada. Isto significa que poderá fazer a primeira curva por dentro. Deixe a travagem para mais tarde (se chegar a travar) e pode usar os carros dos seus adversários como "amortecedores". Choque de lado contra eles, com sorte atirando alguns para fora da pista, e depois desapareça. Subiu cerca de cinco lugares.
Não fique demasiado preocupado por estragar a carroçaria do seu carro: as colisões mais pequenas não são muito bonitas, e fazem alguns sons assustadores, mas é muito raro prejudicarem a performance do seu carro.
Nestas páginas, as configurações são um guia para tornarem a condução do seu carro o mais fácil possível em cada circuito. Note que quanto mais dura estiver a suspensão, mais depressa o carro vira e, do mesmo modo, o estabilizador. A desvantagem é que, se não for cuidadoso, tem mais probabilidades de perder o controlo. E lembre-se: nas últimas etapas do campeonato, os carros vão-se tornando mais potentes e mais difíceis de controlar. Poderá necessitar de afinar as configurações (especialmente, as mudanças) quando atingir essas etapas. Boa sorte, condutor. ■

A Garagem

A maioria dos carros está disponível (carros de "trabalho") e são libertados veículos bónus conforme os pontos que marcar. Na sua maioria, os carros de turismo são todos muito parecidos. No entanto, vale a pena realçar que os veículos FWD (tracção às rodas dianteiras) tendem a ser melhor manejados do que os RWD (tracção às rodas traseiras). Isto torna-se visível nas últimas etapas. De todos os modelos, os 4x4 são os que se manejam melhor. Se ganhar os 140 pontos que lhe garantem a entrada na etapa Internacional, pode descobrir que só lhe oferecem contratos com equipas que fornecem os carros RWD mais grosseiros. Isto pode ser frustrante quando está a tentar ganhar pontos cruciais para entrar na etapa Mundial, por isso quando iniciar o jogo (etapa Nacional), tente acumular os tais 140 pontos participando em todas as séries iniciais e descobrir o que lhe será oferecido. ■

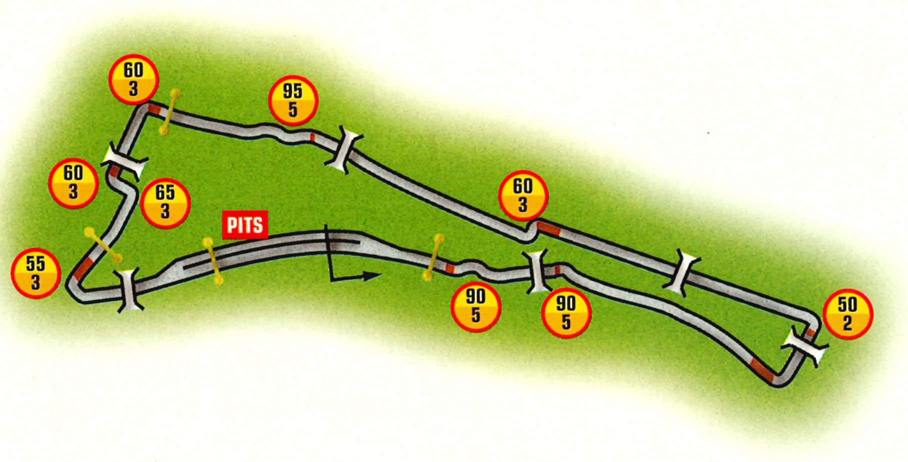
Nome do carro	Condução	Peso	Pontos necessários
Dodge Viper	RWD	460	105
Ford Mustang GT	RWD	260	30
Mitsubishi FTO	FWD	198	Disponível de imediato
Audi TT	4X4	225	15
Peugeot 306	FWD	167	Disponível de imediato
Plymouth Prowler	RWD	250	50
Toyota Celica	4X4	251	75
Subaru Impreza	4X4	280	275
Lotus 340R	RWD	190	140
AC Superblower	RWD	355	225
Mitsubishi GTO	4X4	280	180
Mazda Rx7	RWD	280	335
AC Aceca	RWD	340	400
TVR Cerbera Speed 12	RWD	800	470
Bentley Hunaudieres	RWD	623	545

ADELAIDE (AUSTRÁLIA)



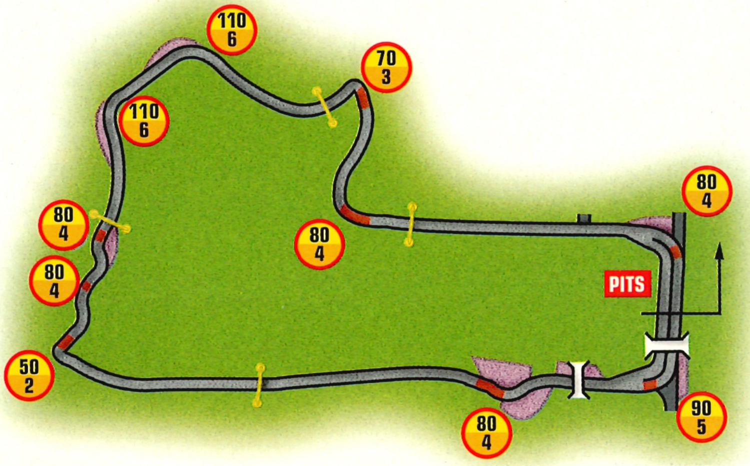
Suspensão	3 toques para Hard
Antiderrapagem	2 toques para Hard
Mudanças	1ª (Colocação mais baixa)
	2ª (4 toques para cima)
	3ª (4 toques para cima)
	4ª (5 toques para cima)
	5ª (5 toques para cima)
	6ª (5 toques para cima)
Geral	Força descendente (2 toques para Max)
	Travagem (3 toques para Front)

SURFER'S PARADISE (AUSTRÁLIA)



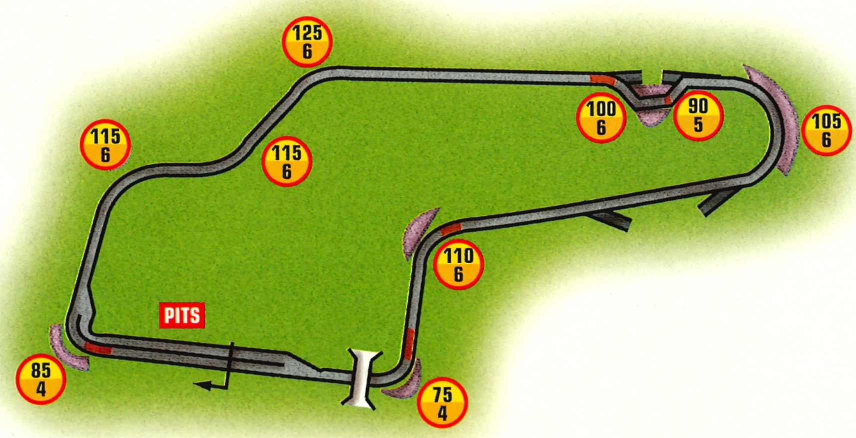
Suspensão	3 toques para Hard
Antiderrapagem	2 toques para Hard
Mudanças	1ª (Colocação mais baixa)
	2ª (5 toques para cima)
	3ª (4 toques para cima)
	4ª (5 toques para cima)
	5ª (5 toques para cima)
	6ª (5 toques para cima)
Geral	Força descendente (1 toque para Min)
	Travagem (3 toques para Front)

BATHURST (AUSTRÁLIA)



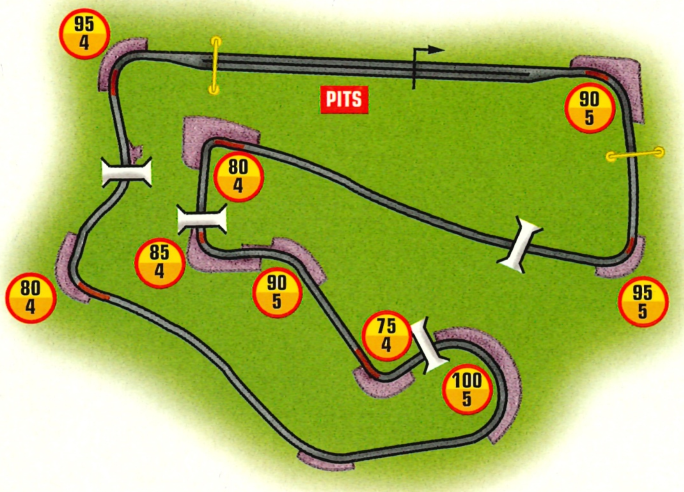
Suspensão	Colocação a meio
Antiderrapagem	Colocação a meio
Mudanças	1ª (Colocação mais baixa)
	2ª (5 toques para cima)
	3ª (6 toques para cima)
	4ª (7 toques para cima)
	5ª (5 toques para cima)
	6ª (4 toques para cima)
Geral	Força descendente (2 toques para Min)
	Travagem (1 toque para Front)

WATKIN'S GLEN (AMÉRICA DO NORTE)



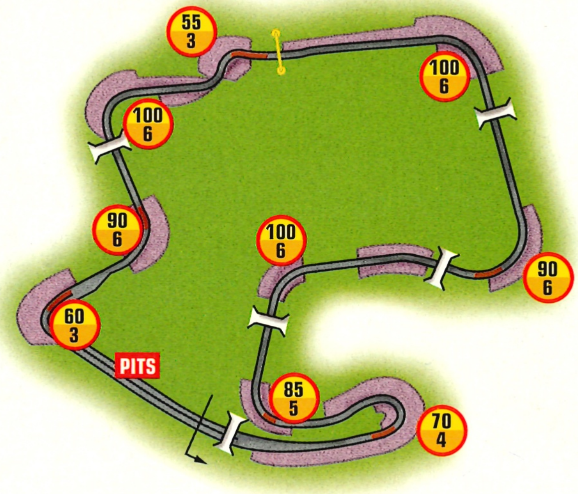
Suspensão	Colocação a meio
Antiderrapagem	2 toques para Soft
Mudanças	1ª (Colocação mais baixa)
	2ª (5 toques para cima)
	3ª (5 toques para cima)
	4ª (6 toques para cima)
	5ª (5 toques para cima)
	6ª (5 toques para cima)
Geral	Força descendente (3 toques para Min)
	Travagem (2 toques para Rear)

ROAD AMERICA (AMÉRICA DO NORTE)



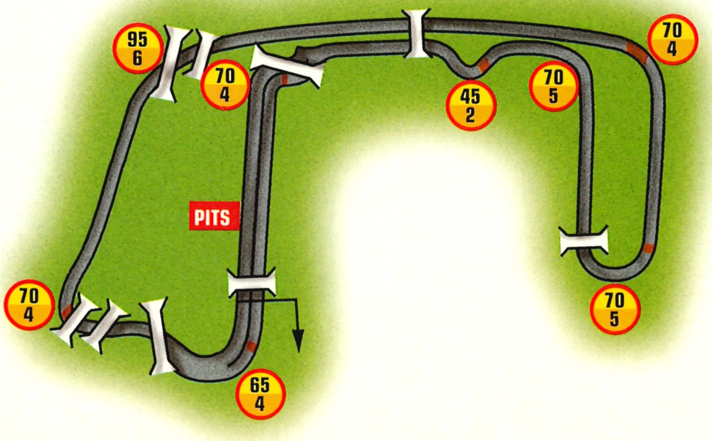
Suspensão	2 toques para Soft
Antiderrapagem	Colocação a meio
Mudanças	1ª (Colocação mais baixa)
	2ª (4 toques para cima)
	3ª (5 toques para cima)
	4ª (6 toques para cima)
	5ª (5 toques para cima)
	6ª (5 toques para cima)
Geral	Força descendente (1 toque para Min)
	Travagem (Colocação a meio)

LAGUNA SECA (AMÉRICA DO NORTE)



Suspensão	1 toque para Soft
Antiderrapagem	2 toques para Hard
Mudanças	1ª (Colocação mais baixa)
	2ª (4 toques para cima)
	3ª (4 toques para cima)
	4ª (5 toques para cima)
	5ª (5 toques para cima)
	6ª (5 toques para cima)
Geral	Força descendente (1 toque para Min)
	Travagem (Colocação a meio)

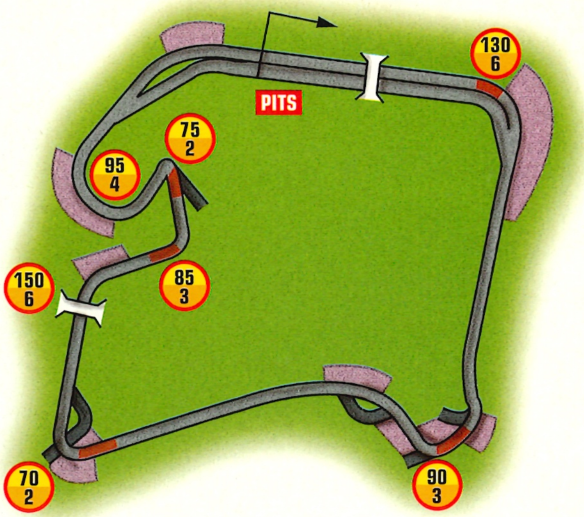
VANCOUVER (AMÉRICA DO NORTE)



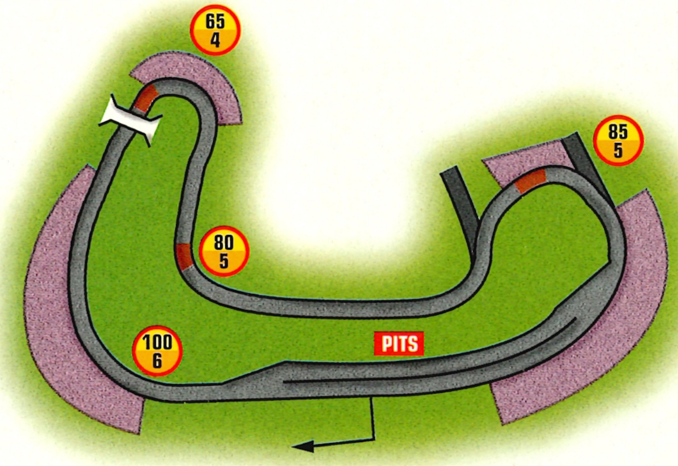
Suspensão	Inteiramente Hard
Antiderrapagem	Inteiramente Hard
Mudanças	1ª (Colocação mais baixa)
	2ª (4 toques para cima)
	3ª (4 toques para cima)
	4ª (4 toques para cima)
	5ª (4 toques para cima)
	6ª (4 toques para cima)
Geral	Força descendente (Colocação máxima)
	Travagem (3 toques para Front)

SILVERSTONE (GRÃ-BRETANHA)

Suspensão	2 toques para Hard
Antiderrapagem	1 toque para Hard
Mudanças	1ª (Colocação mais baixa)
	2ª (5 toques para cima)
	3ª (5 toques para cima)
	4ª (5 toques para cima)
	5ª (5 toques para cima)
	6ª (5 toques para cima)
Geral	Força descendente (1 toque para Min)
	Travagem (1 toque para Front)

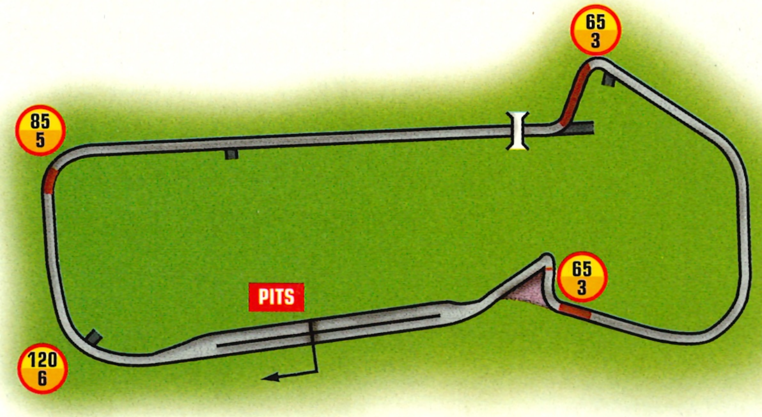


BRANDS HATCH (GRÃ-BRETANHA)

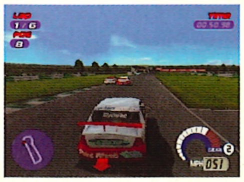


Suspensão	2 toques para Soft
Antiderrapagem	Colocação a meio
Mudanças	1ª (Colocação mais baixa)
	2ª (4 toques para cima)
	3ª (4 toques para cima)
	4ª (5 toques para cima)
	5ª (4 toques para cima)
	6ª (4 toques para cima)
Geral	Força descendente (Colocação a meio)
	Travagem (1 toque para Front)

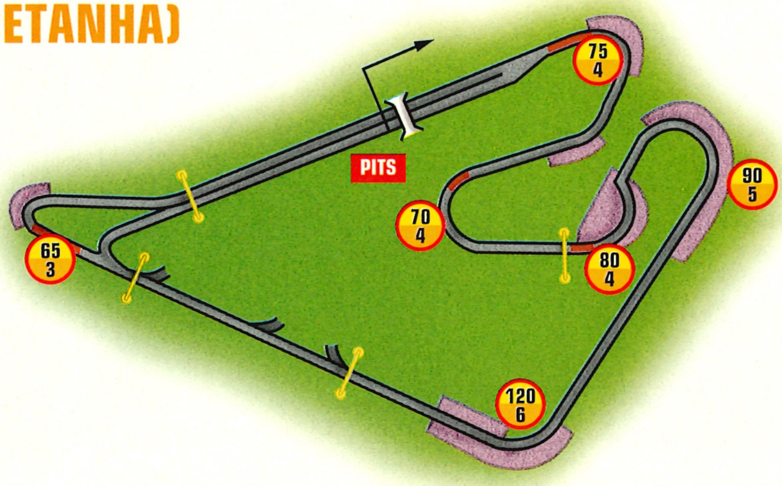
SNETTERTON (GRÃ-BRETANHA)



Suspensão	3 toques para Hard
Antiderrapagem	2 toques para Hard
Mudanças	1ª (1 toque para cima a partir do mais baixo)
	2ª (5 toques para cima)
	3ª (5 toques para cima)
	4ª (5 toques para cima)
	5ª (5 toques para cima)
	6ª (5 toques para cima)
Geral	Força descendente (1 toque para Min)
	Travagem (Colocação a meio)

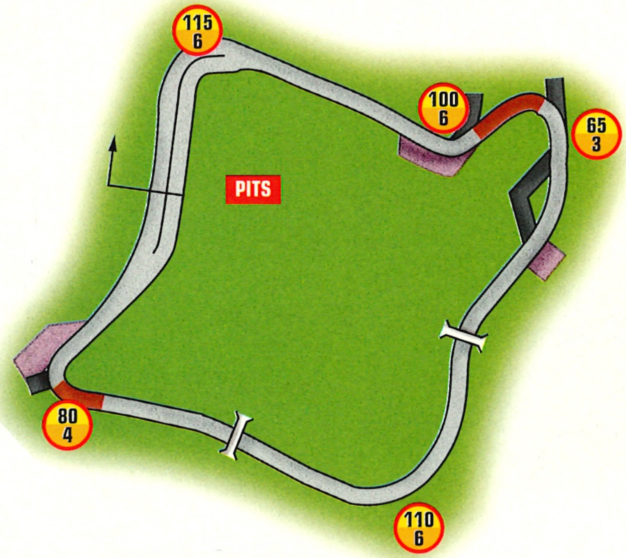


OULTON PARK (GRÃ-BRETANHA)



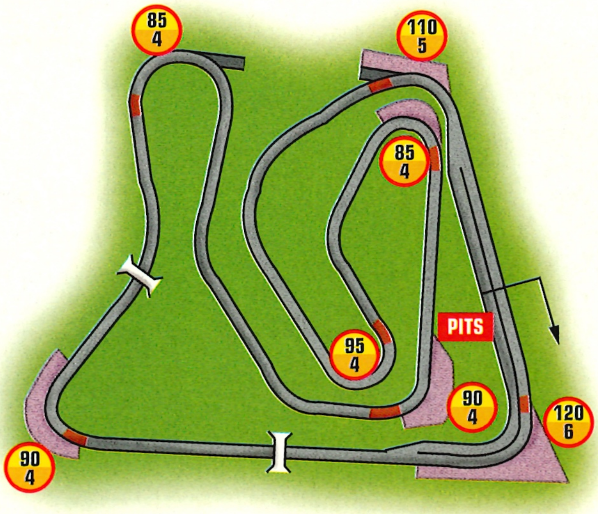
Suspensão 2 toques para Hard
Antiderrapagem 1 toque em direcção a Hard
Mudanças 1ª (Colocação mais baixa)
2ª (5 toques para cima)
3ª (5 toques para cima)
4ª (5 toques para cima)
5ª (5 toques para cima)
6ª (5 toques para cima)
Geral Força descendente (1 toque para Max)
Travagem (2 toques para Front)

BUENOS AIRES (AMÉRICA CENTRAL E DO SUL)



Suspensão Inteiramente Hard
Antiderrapagem Colocação a meio
Mudanças 1ª (Colocação mais baixa)
2ª (5 toques para cima)
3ª (5 toques para cima)
4ª (6 toques para cima)
5ª (5 toques para cima)
6ª (5 toques para cima)
Geral Força descendente (Colocação a meio)
Travagem (3 toques para Front)

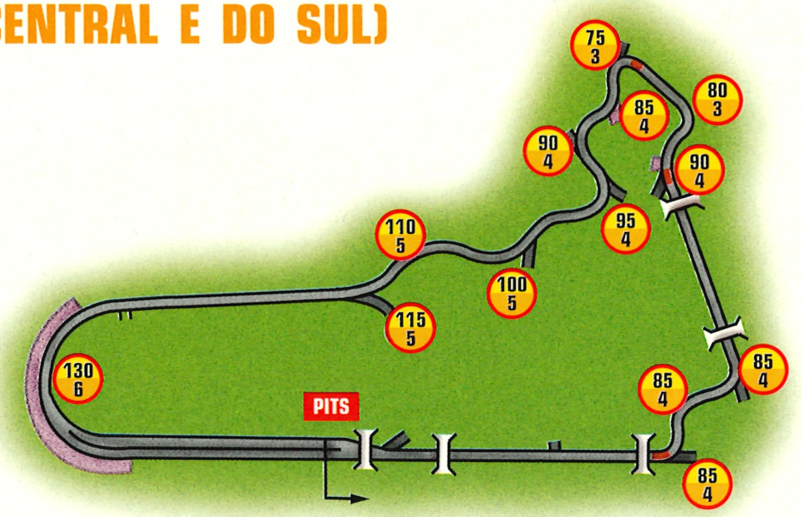
BRASÍLIA (AMÉRICA CENTRAL E DO SUL)



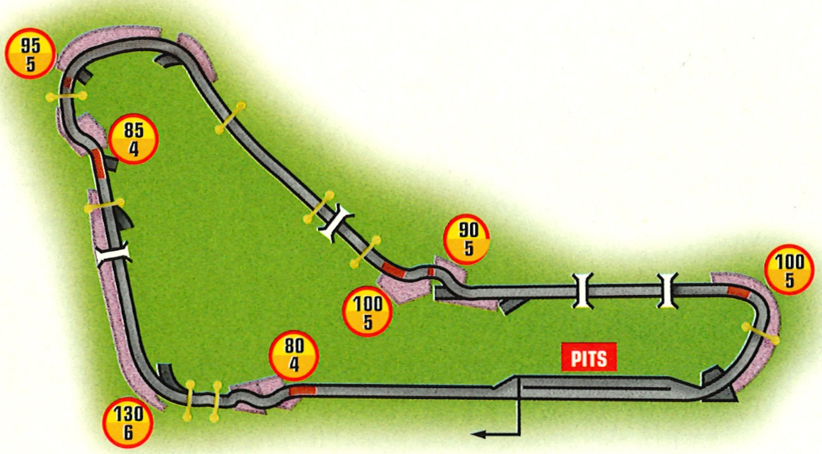
Suspensão 3 toques para Hard
Antiderrapagem Colocação ao meio
Mudanças 1ª (3 toques a partir da colocação mais baixa)
2ª (5 toques para cima)
3ª (6 toques para cima)
4ª (6 toques para cima)
5ª (6 toques para cima)
6ª (5 toques para cima)
Geral Força descendente (2 toques para Min)
Travagem (1 toque para Front)

CIDADE DO MEXICO (AMÉRICA CENTRAL E DO SUL)

Suspensão	3 toques para Hard
Antiderrapagem	3 toques para Hard
Mudanças	1ª (3 toques a partir da colocação mais baixa)
	2ª (5 toques para cima)
	3ª (5 toques para cima)
	4ª (6 toques para cima)
	5ª (5 toques para cima)
	6ª (5 toques para cima)
Geral	Força descendente (3 toques para Min)
	Travagem (1 toque para Rear)

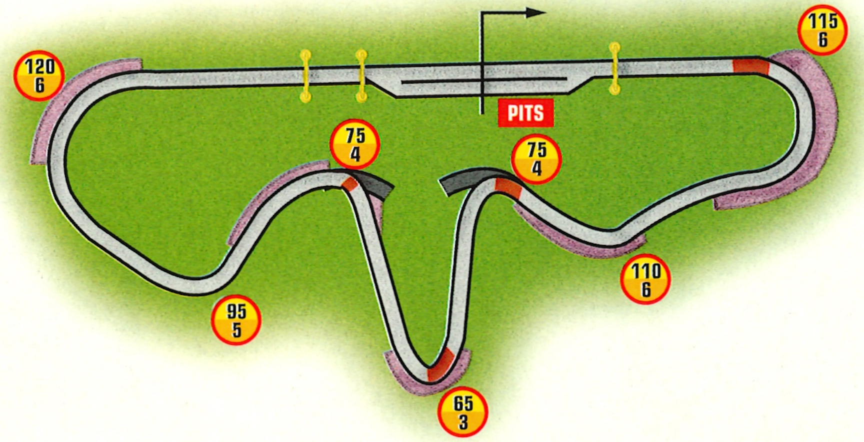


MONZA (EUROPA)



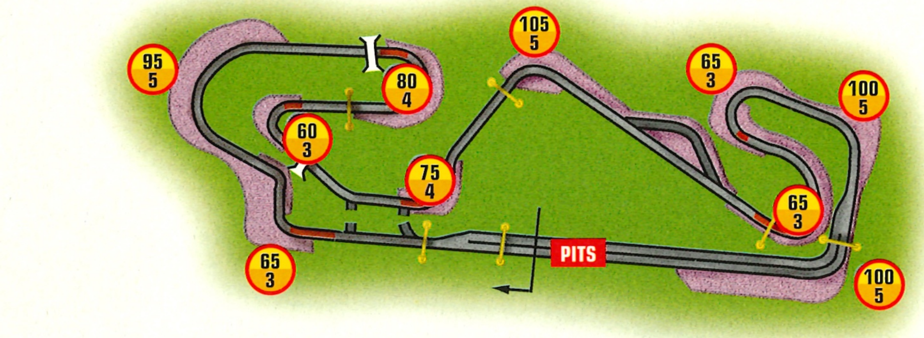
Suspensão	2 toques para Hard
Antiderrapagem	3 toques para Hard
Mudanças	1ª (3 toques a partir da colocação mais baixa)
	2ª (5 toques para cima)
	3ª (6 toques para cima)
	4ª (6 toques para cima)
	5ª (5 toques para cima)
	6ª (5 toques para cima)
Geral	Força descendente (Inteiramente Min)
	Travagem (3 toques para Rear)

DIJON (EUROPA)



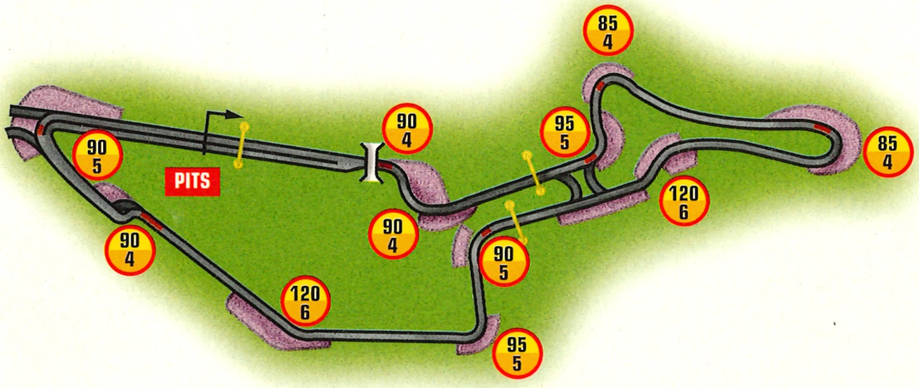
Suspensão	Colocação a meio
Antiderrapagem	Colocação a meio
Mudanças	1ª (Colocação mais baixa)
	2ª (5 toques para cima)
	3ª (5 toques para cima)
	4ª (6 toques para cima)
	5ª (5 toques para cima)
	6ª (5 toques para cima)
Geral	Força descendente (Colocação a meio)
	Travagem (1 toque para Rear)

CATALUNHA (EUROPA)



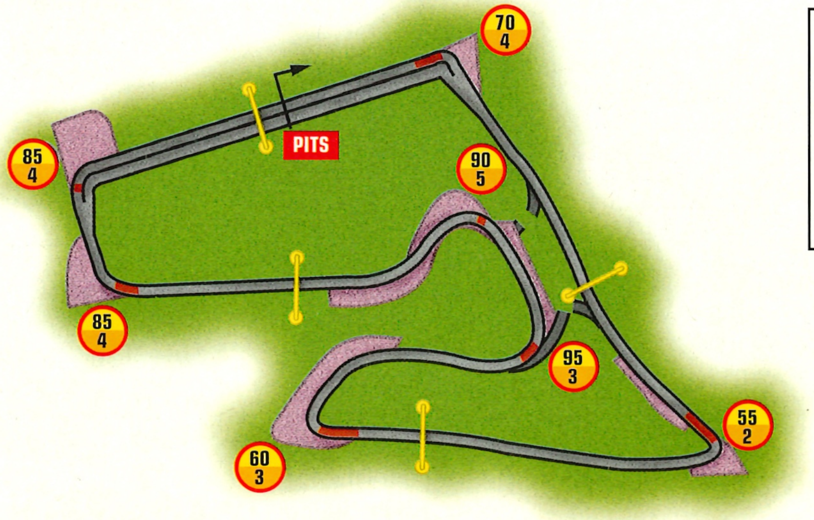
Suspensão 2 toques para Hard
Antiderrapagem 3 toques para Hard
Mudanças 1ª (2 toques a partir da colocação mais baixa)
2ª (5 toques para cima)
3ª (5 toques para cima)
4ª (5 toques para cima)
5ª (5 toques para cima)
6ª (5 toques para cima)
Geral Força descendente (1 toque para Max)
Travagem (Colocação a meio)

NÜRBURGRING (ALEMANHA)



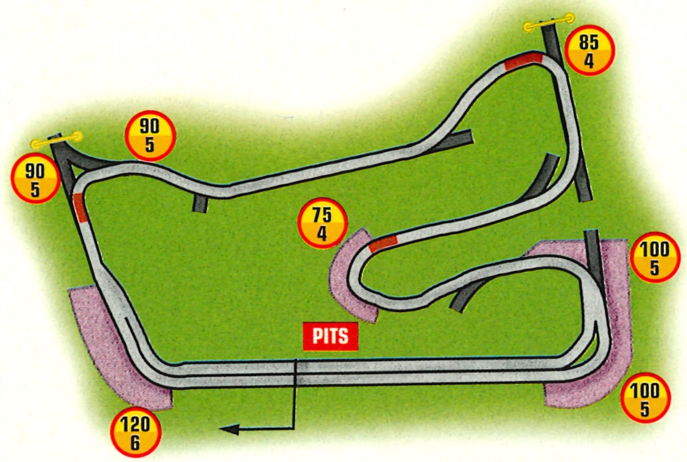
Suspensão 1 toque para Hard
Antiderrapagem 1 toque para Hard
Mudanças 1ª (1 toque a partir da colocação mais baixa)
2ª (5 toques para cima)
3ª (6 toques para cima)
4ª (6 toques para cima)
5ª (5 toques para cima)
6ª (5 toques para cima)
Geral Força descendente (Colocação a meio)
Travagem (1 toque para Front)

A1 RING (ALEMANHA)



Suspensão 2 toques para Soft
Antiderrapagem 1 toque para Hard
Mudanças 1ª (Colocação mais baixa)
2ª (5 toques para cima)
3ª (6 toques para cima)
4ª (6 toques para cima)
5ª (5 toques para cima)
6ª (5 toques para cima)
Geral Força descendente (1 toque para Max)
Travagem (3 toques para Front)

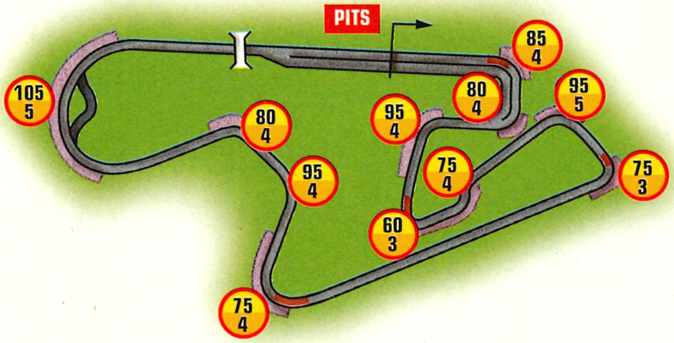
HOCKENHEIMRING (ALEMANHA)



Suspensão	3 toques para Hard
Antiderrapagem	1 toque para Hard
Mudanças	1ª (Colocação mais baixa)
	2ª (5 toques para cima)
	3ª (5 toques para cima)
	4ª (5 toques para cima)
	5ª (5 toques para cima)
	6ª (5 toques para cima)
Geral	Força descendente (1 toque para Min)
	Travagem (Colocação a meio)

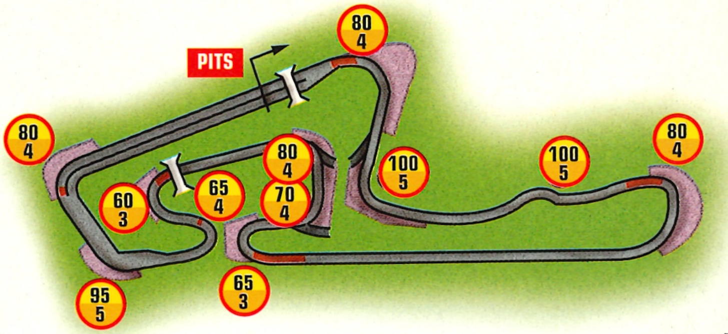
SUGO (JAPÃO)

Suspensão	2 toques para Hard
Antiderrapagem	1 toque para Hard
Mudanças	1ª (1 toque a partir da colocação mais baixa)
	2ª (5 toques para cima)
	3ª (5 toques para cima)
	4ª (6 toques para cima)
	5ª (5 toques para cima)
	6ª (5 toques para cima)
Geral	Força descendente (2 toques para Max)
	Travagem (1 toque para Front)

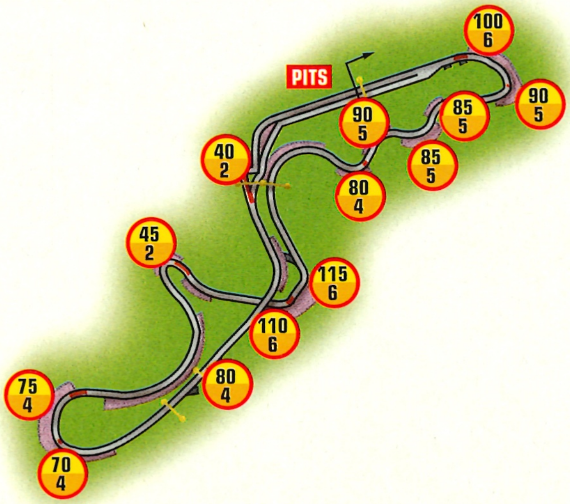


TI AIDA (JAPÃO)

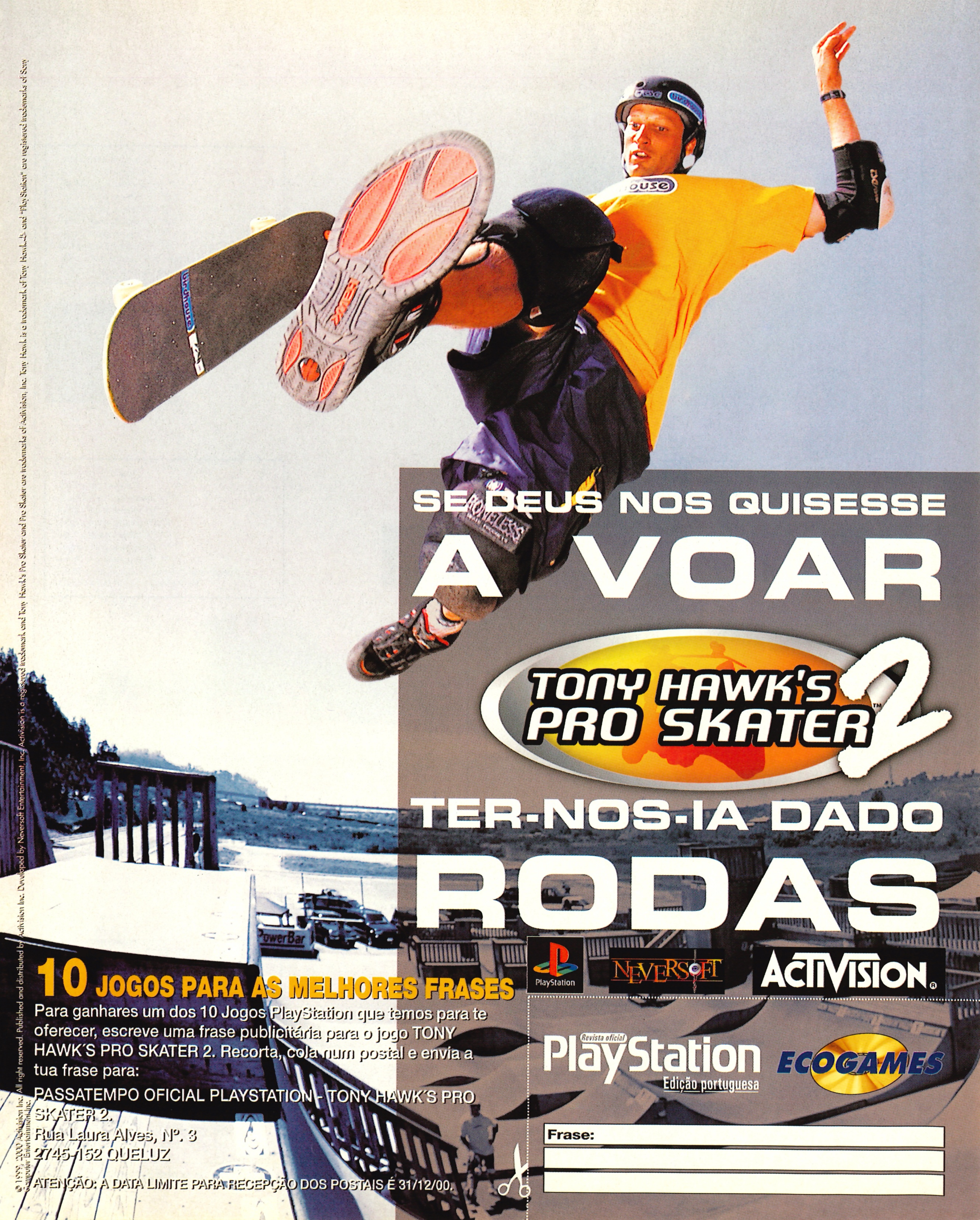
Suspensão	1 toque para Hard
Antiderrapagem	1 toque para Soft
Mudanças	1ª (Colocação mais baixa)
	2ª (5 toques para cima)
	3ª (5 toques para cima)
	4ª (5 toques para cima)
	5ª (5 toques para cima)
	6ª (5 toques para cima)
Geral	Força descendente (1 toque para Max)
	Travagem (1 toque para Front)



SUZUKA (JAPÃO)



Suspensão	2 toques para Soft
Antiderrapagem	2 toques para Hard
Mudanças	1ª (Colocação mais baixa)
	2ª (5 toques para cima)
	3º (5 toques para cima)
	4ª (6 toques para cima)
	5ª (5 toques para cima)
	6ª (5 toques para cima)
Geral	Força descendente (2 toques para Max)
	Travagem (2 toques para Front)


SE DEUS NOS QUISESSE
A VOAR
TONY HAWK'S PRO SKATER 2
TER-NOS-IA DADO
RODAS
PlayStation
NEVERSOFT
ACTIVISION
10 JOGOS PARA AS MELHORES FRASES
Para ganhares um dos 10 Jogos PlayStation que temos para te oferecer, escreve uma frase publicitária para o jogo TONY HAWK´S PRO SKATER 2. Recorta, cola num postal e envia a tua frase para:
PASSATEMPO OFICIAL PLAYSTATION - TONY HAWK´S PRO SKATER 2.
Rua Laura Alves, Nº. 3
2745-152 QUELUZ
ATENÇÃO: A DATA LIMITE PARA RECEPÇÃO DOS POSTAIS É 31/12/00.
Revista oficial PlayStation Edição portuguesa
ECOGAMES
Frase:
© 1999, 2000 Activision Inc. All right reserved. Published and distributed by Activision Inc. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. Activision is a registered trademark and Tony Hawk's Pro Skater and Pro Skater are trademarks of Activision, Inc. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

DOWNLOAD

DRAGÕES, MARRETAS, BOND E O LIVRO DA SELVA – ENCONTRARÁ TUDO ISTO NO CD 65.

Aproxima-se a época festiva e os novos títulos começam a chegar em grandes quantidades. Basta olhar para o alinhamento do CD deste mês para termos prova disso mesmo. Crash e Spyro fazem a sua aparição anual, juntamente com Jungle Book Groove Party e This Is Football 2. Temos também competição automóvel com TOCA World Touring Cars. Finalmente, não perca os vídeos: The World Is Not Enough, Mat Hoffman's Pro BMX, Muppet Monster Adventure... e mais.

PARA UTILIZAR O DISCO 65
Carregue o CD e percorra as opções de jogo usando ← e →. Pressione ⊗ para seleccionar a demo que pretende jogar. No final de algumas demos, precisará de fazer Reset à sua consola.

Nunca aborrece. **Cuidado com polvos giratórios e rinocerontes de espingarda em punho. Terá de os derrotar a todos para receber o próximo dragão.**

Spyro 3

■ EDITORA:	**SCEE**
■ GÉNERO:	**Aventura de plataformas 3D**
■ PROGRAMA:	**Demo jogável**

O pequeno dragão lilás está de volta. Desapareceram uma série de ovos de dragão e é o jogador, no papel do nosso herói, que tem de os recuperar.
A demo oferece três níveis: Skate Park, Molten Crater e Seashell Shore. Derrote os inimigos usando as suas labaredas ou o ataque de carga, apanhe as pedras preciosas, fale com toda a gente e realize as tarefas para chegar aos ovos. A segui-lo por todo o lado está Sparx The Dragonfly – ele representa a sua saúde (aumente a sua saúde comendo borboletas e outras pequenas criaturas).

■ Comandos
↑↓←→ Deslocação
◎ Ataque de chamas/cuspir objecto
⊡ Ataque de carga/arremesso
⊗ △ Cabeçada
⊗ Saltar
⊗ ⊗ Pairar
⊗ ⊗ △ Pairar, planar e aterrar

■ Como Sgt Byrd
⊡ Mergulhar debaixo de água
⊗ Nadar debaixo de água
⊗ ↑/↓ Saltar e andar sobre escadas

■ Características adicionais
Poderá divertir-se com diversos mini-jogos e jogar como outros animais.

■ Mais informação
Para descobrir porque Spyro é um dos principais protagonistas da PlayStation, não perca o nosso Teste nesta edição.

Crash, bang, hop, mas que cena. O mais recente episódio de Crash nunca foi tão estranho. Pegue no seu comando para saber mais.

Na selva, na poderosa selva... Mowgli dança enquanto o leão não consegue pregar olho devido à festa.

Crash Bash

- EDITORA: **SCEE**
- GÉNERO: **Jogo de festa**
- PROGRAMA: **Demo jogável**

Concebido como um festival para múltiplos jogadores, Crash Bash é uma enorme salada russa, conjugando praticamente todos os géneros de jogo que se possa imaginar.
A nossa demo dá-lhe a possibilidade de experimentar Polar Panic e Pongo Painter, tanto no modo Adventure como no modo Battle. No primeiro, complete o Crystal Challenge e chegará até Pogo A Gogo se terminar todos os outros níveis disponíveis.

■ Comandos

↑↓←→ Deslocação
⊗ Saltar
◎ Atacar os outros jogadores
◎ Apanhar/atirar contentores
START Pausa

■ Características adicionais

O jogo completo inclui um modo Battle para múltiplos jogadores e um modo Adventure para um ou dois jogadores (que o faz percorrer 22 arenas e enfrentar quatro bosses). Mais hóquei no ar, um jogo de tanques, arremesso de contentores e mini-jogos de corridas – para mencionar apenas alguns.

■ Mais informação

Saiba mais sobre esta aventura do Bandicoot no Preview deste mês e mantenha-se atento ao Teste no nosso próximo número.

Jungle BOOK GROOVE PARTY

- EDITORA: **SCEE**
- GÉNERO: **Jogo de dança**
- PROGRAMA: **Demo jogável**

O menino do Livro da Selva está prestes a chegar à PlayStation com um gingar e um abanar no corpo.
Uma combinação de Beatmania, da Konami, com PaRappa The Rapper, da SCEE, este jogo gira em torno de uma premissa muito simples: mantenha-se no ritmo e pressione os botões à medida que eles forem passando pelo ecrã. Na demo, pode escolher jogar sozinho ou com um amigo em modo Story ou Vs – há uma escolha de dificuldade, de Easy a Crazy. A não ser que tenha a destreza manual de um pianista profissional, é melhor que comece por Easy.

■ Comandos

Indicados no ecrã.

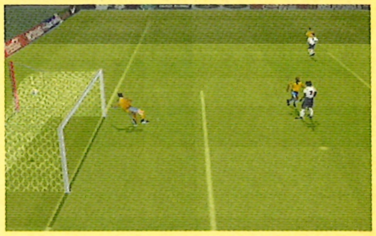
■ Características adicionais

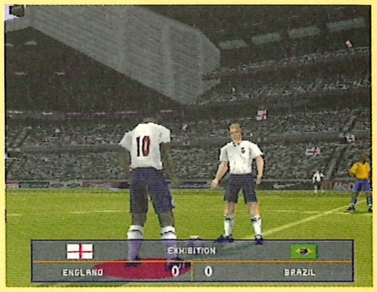
O jogo completo apresenta todas as suas personagens favoritas do Livro da Selva, incluindo King Louie, Sheere Khan e Baloo.

■ Mais informação

Salte e dance até ao Teste deste edição, onde analisamos Jungle Book Groove Party.

This Is Football 2





É só um joguinho rápido de dois minutos, por isso, aproveite ao máximo.

■ EDITORA:	**SCEE**
■ GÉNERO:	**Simulação de futebol**
■ PROGRAMA:	**Demo jogável**

Conseguimos deitar a mão a uma demo do segundo episódio da série de futebol da SCEE. Calce as chuteiras e prepare-se para jogar na equipa de Inglaterra ou do Brasil, sozinho ou com um amigo. Trata-se de um jogo em duas partes, por isso, provavelmente, é melhor jogar em ambas as equipas.

■ Comandos

↑↓←→ Deslocar jogador
□ Rematar (bater para remate baixo, carregar para remate alto)
□ Cabecear
⊗ Remate sobre a cabeça/passe curto
⊗ ⊗ Um-dois
⊗ Passar e andar (pressione uma vez e segure – o jogador que recebe a bola executará um passe de reenvio quando libertar ⊗)
○ Passe longo
△ Corrida (bater repetidamente)/atirar para longe
L1 Finta
L2 Bicicleta com pontapé forte
R1 Modo Special
R2 Bicicleta com controlo próximo

■ Características adicionais

O jogo completo apresenta comentários aos desafios bem como um leque muito completo de competições de taças e ligas de todo o mundo.

■ Mais informação

Dê uns pontapés em This Is Football 2 no Teste deste mês.

Prince NASEEM BOXING

■ EDITORA:	**Codemasters**
■ GÉNERO:	**Simulação de pugilismo**
■ PROGRAMA:	**Demo jogável**

Em Portugal este jogo vai ter como protagonista Mike Tyson, mas a demo deste mês conta com o pugilista Prince Naseem. Imagine que está a jogar com Mike, pois o jogo é exactamente igual. Nesta demo jogável, pode escolher lutar como Naz ou como Slick Daddy, num combate de três assaltos, de jogador individual ou de dois jogadores. E eis que começa o primeiro assalto...

■ Comandos

←→↑↓ Deslocar pugilista
R1 L1 Esquivar-se à esquerda/à direita
□ Directo
○ Gancho
⊗ Uppercut
△ Golpe cruzado

■ Características adicionais

O jogo completo inclui 16 pugilistas internacionais, em 16 locais globais.

■ Mais informação

Para saber mais sobre este jogo, consulte o Preview de Mike Tyson Boxing na edição anterior.

O modo Vs é o único disponível na demo, mas o jogo acabado oferece mais opções, incluindo um modo World em que pode seleccionar um de 90 pugilistas para treinar.

TOCA WTC

■ EDITORA:	**Codemasters**
■ GÉNERO:	**Simulação de rally**
■ PROGRAMA:	**Demo jogável**

Poderá pensar que há algo de estranhamente familiar nesta demo, e tem toda a razão. Apareceu pela primeira vez no CD 62 da nossa revista, mas sem o seu modo Time Trial. Por isso, para garantir que ninguém perde pitada, aqui tem a demo completa, incluindo tanto Free Race, em Hockenheim, e o esquivo Time Trial, no circuito da Catalunha.

■ Comandos

⊗ Acelerar
□ Travar o carro (ou direita Analógico)
○ Travão de mão
△ Mudar de câmara
R1 Retrovisor
R2 Subir mudança
L1 Destruir o detector
L2 Descer uma mudança
START Pausa
←→↑↓ Direcção do carro (ou esquerda Analógico)

■ Características adicionais

Como seria de esperar, a licença TOCA traz consigo fabricantes autênticos, nomes de pilotos reais e regras de competição.

■ Mais informação

Prepare-se para a ininterrupta excitação das corridas com o nosso Teste de TOCA WTC – na revista 62.

Hockenheim apresenta o Free Race, e o Time Trial passa-se no circuito da Catalunha.

CONTEÚDO DO CD

Galeria de vídeo

VEJA OS VÍDEOS E FIQUE A SABER COMO SERÃO OS FUTUROS JOGOS PLAYSTATION.

Muppet MONSTER ADVENTURE

■ EDITORA:	**SCEE**
■ GÉNERO:	**Plataformas**
■ PROGRAMA:	**Vídeo**

Parece ter havido um revivalismo dos Marretas ultimamente, e este é o segundo jogo a apresentar as engraçadas personagens de Jim Henson em igual número de meses. Parece que a SCEE está, sem dúvida, a tirar o máximo proveito da sua licença...
Muppet Monster Adventure coloca-o na pele de Robin, o simpático sobrinho do sapo Cocas, enquanto tenta salvar o tio e os demais Marretas que foram transformados em versões monstruosas deles próprios – Cocas é o Monstro Frankenstein, Gonzo é o Conde Gonzola, Fozzie é um Lobiurso, Miss Piggy é a Noiva de Frankenstein. Começando com um número de poderes especiais (pairar, escalar e puxar), o jogador tem de percorrer um cenário de conto de fadas, semelhante ao de Spyro. Pelo caminho, irá deparar-se com inúmeros rostos familiares da série televisiva, incluindo Gonzo, Fozzie e Beeker.
O nosso vídeo dá-lhe uma pitada de tudo isto e de mais alguns níveis e desafios que irá conhecer no jogo completo.

"Quem está aí?" Tem medo do escuro? Luzes a tremeluzir fazem-no arrepiar? Então, é melhor não espreitar este vídeo...

Koudelka

■ EDITORA:	**Infogrames**
■ GÉNERO:	**RPG**
■ PROGRAMA:	**Vídeo**

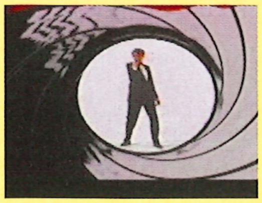
Da mesma equipa de desenvolvimento que trabalhou na série Final Fantasy, chega-nos Koudelka. Trata-se de um RPG gótico de terror, com umas tramas fantasmagóricas e ambientes assustadores claramente reminiscentes de Silent Hill.
O jogo segue as aventuras de Koudelka Lasant, uma jovem médium expulsa da sua cidade natal pelos habitantes hostis. Esta vê-se então a ser levada para um mosteiro no País de Gales pela voz de um fantasma. É aqui que encontra todo o tipo de calamidades que incorporam resolução de puzzles, estratégia e elementos de combate em alternância. Enquanto luta, o jogador comanda Koudelka ou uma das outras duas personagens que a acompanham na sua demanda, por isso, terá também de usar a sua cabeça.
Uma espécie de mistura de Final Fantasy com Resident Evil, Koudelka não deixará de o envolver e de o aterrorizar enquanto jogar.

É um mundo muito sombrio, em que acontecem coisas terríveis. Não se esqueça de comer um saco inteiro de cenouras antes de começar a ver esta demo.

The World IS NOT ENOUGH

■ EDITORA:	**EA**
■ GÉNERO:	**Shoot 'em up**
■ PROGRAMA:	**Vídeo**

Cá nos encontramos outra vez, Mr Bond. Dado que é o segundo jogo Bond que a EA lança, estávamos à espera de algo muito diferente, algo com garra, algo... melhor. E pelo aspecto das coisas até ao momento, não iremos ficar desapontados.
A produtora Black Ops teve ainda mais tempo e maior liberdade na criação deste título, o que resultou num jogo muito mais digno da sua licença. A mudança da perspectiva de terceira para primeira pessoa traz os nossos sonhos para um pouco mais próximo da realidade, na medida em que começamos realmente a sentir que somos James Bond. Só é bom não tentar as gracinhas do superespião na vida real, e lembre-se que apenas tem licença para matar no jogo.
Esta demo excita realmente a curiosidade, por isso, se quiser saber mais sobre o jogo, não deixe de se manter atento a mais informação nos próximos números da revista. Talvez mesmo no mês que vem.



Grande Bond. O espião charmoso está de volta à caixinha cinzenta prometendo muito mais do que o pobre Tomorrow Never Dies. Veja por si mesmo no nosso vídeo exclusivo.

Monster RANCHER

■ EDITORA:	SCEE
■ GÉNERO:	Coleccionar monstros
■ PROGRAMA:	Vídeo

Monster Rancher é uma mistura de Tamagotchi com Pokémon. Isto poderá parecer uma combinação bastante invulgar, mas Monster Rancher também é um jogo bastante invulgar. Começa-se da mesma forma que Vib Ribbon, carrega-se Monster Rancher, tira-se o disco, coloca-se o CD de música que preferimos. Seleccionamos uma faixa e somos presenteados com um monstro gerado musicalmente criado nas estranhas da nossa colecção de CDs. Há mais de 400 variedades básicas disponíveis, cada uma com atributos diferentes. Precisamos de descobrir a melhor faixa para gerar o monstro mais adequado para o combate que se segue.

Quando tivermos seleccionado o nosso bicho, podemos treiná-lo e amá-lo como a um filho. O nosso vídeo contém algumas das criações favoritas do produtor.

Mat Hoffman's Pro BMX

■ EDITORA:	Activision
■ GÉNERO:	Simulação de BMX
■ PROGRAMA:	Vídeo

Uma das mais famosas estrelas dos desportos radicais, Mat Hoffman empresta o seu nome ao mais recente título da série de desportos radicais da Activision, uma série em rápida expansão. Numa veia semelhante ao jogo de Tony Hawk's, Pro BMX mantém-se fiel ao desporto, ao mesmo tempo que lhe dá a oportunidade de executar numerosos truques mirabolantes sem os perigos óbvios que isso implica.

Este vídeo permite-lhe apreciar algumas das proezas que Mat Hoffman irá oferecer e simplesmente babar-se enquanto espera pela chegada do jogo completo e também da demo jogável do próximo mês.

TOP SECRET EXTRA

COMO USAR OS TRUQUES

Coloque um cartão de memória na sua PlayStation e introduza a demo. Seleccione Download no menu principal usando ⊗ e vá percorrendo os saves usando ↑ e ↓. Seleccione o save que pretende pressionando ⊗ e este será gravado no seu cartão de memória. Agora, use estes truques nos jogos completos.

Download da revista – caro a todos os corações batoteiros. Basta copiar os truques para o cartão de memória e toca a jogar...

Silent Hill

O jogo já foi completado uma vez, por isso agora poderá jogar no modo Next Fear. Está no Hospital e tem a Katana.

Kurushi

Tem uma personagem extra com a qual jogar – Cherry.

Wip3out

O jogo completo, com todos os torneios, circuitos, classes, e naves.

Revista Oficial PlayStation

NÃO FIQUE COM A SUA COLECÇÃO INCOMPLETA

GRÁTIS EXCLUSIVO!!! CD COM DEMOS

NOTÍCIAS, PREVIEWS, TESTES, DEMOS EXCLUSIVAS E MUITO MAIS NA SUA REVISTA PLAYSTATION

PREENCHA E ENVIE-NOS HOJE MESMO O CUPÃO PARA GARANTIR QUE TEM A SUA REVISTA, TODOS OS MESES...

☐ **SIM**, QUERO RECEBER DURANTE SEIS MESES A REVISTA **OFICIAL PLAYSTATION** POR APENAS 5.400$

☐ **SIM**, DESEJO ADQUIRIR NÚMEROS ATRASADOS DA REVISTA **OFICIAL PLAYSTATION**

☐64 ☐63 ☐62 ☐61 ☐60 ☐59 ☐58 ☐57 ☐56 ☐55 ☐54 ESGOTADO ☐52 ☐51 ☐50

CADA REVISTA 1.200$00; PORTES: 1 REVISTA = 285$00, 2-5 REVISTAS = 520$00

NÃO SE ENVIAM REVISTAS À COBRANÇA

NOME: ______________________________

MORADA: ______________________________

____

____

CÓDIGO POSTAL: ______ - ______ LOCALIDADE: ______________

TELEFONE: ______________ DATA DE NASCIMENTO: ______________

JUNTO ENVIO CHEQUE N.º / VALE POSTAL N: ______________ NO VALOR DE: ______________

ENVIE PARA RUA LAURA ALVES, 3 — 2745-152 QUELUZ

Ou nasces piloto ou nasces pendura.
Assim é a vida. Se nasceste piloto, vais ficar com um sorriso rasgado, porque chegou Moto Racer World Tour. Com circuitos de velocidade, motocross, trial, dragsters, saltos e até condução urbana. Se nasceste pendura, então resigna-te e continua a queimar as canelas no tubo de escape.
HOTLINE PlayStation: 707 232 310 (22$00 por minuto, única e exclusivamente).
MOTO RACER WORLD TOUR
PAL
PlayStation
PlayStation
PODER TOTAL
"PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment. Os nomes e/ou marcas aqui representados são da responsabilidade dos respectivos proprietários. Todos os direitos reservados.

ESPN
PlayStation 2
PlayStation
ISS
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
UMBRO
KONAMI
WWW.KONAMI-EUROPE.COM
© 2000 KONAMI Co., Ltd.